本期焦点：图解Windows 7 Beta新特性

3月上 特惠价7元

www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第288期





电脑应用与娱乐的第一选择



绝点无卡道游具戏





ISSN 1007-0060
9 771007 006098 07>



本期重磅专题：

内涵还是技术，这是个问题

新品初评：引领生活时尚——苹果iPod touch及App Store试用/让足球从屏幕中飞出——优派VX2265W 3D液晶显示器

实用软件：山寨版Windows 7改造计划

硬件评析：送给父母的数码礼物

在线争锋：求救！即将"堕落"的网页游戏联合运营/民族文化搭台网游唱戏/DKP、Roll或者其他？

前线地带：战地英雄/星门世界/龙歌——黑暗之眼

评游析道：没有胜者的战争——暴白与暴黑之战

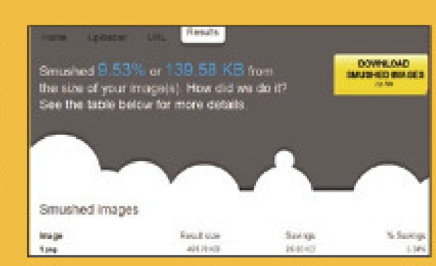
攻城略地：吸血鬼的故事



波斯王子——重生

P20 网络时代 重点推荐
软件网络不分家
——23款趣味Web 2.0在线工具

用电脑，离不开软件。在这个网络无所不能的今天，什么工作都可以通过网络在线完成。



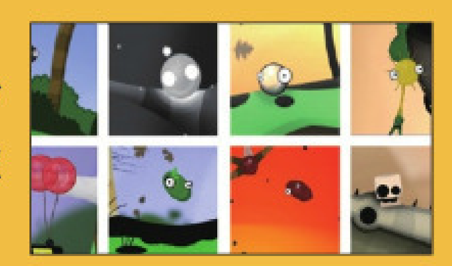
P33 实用软件重点推荐
异彩纷呈
——图解Windows 7 Beta新特性

春节前夕微软再次发布Windows 7 Beta，这一版本的发布标志着Windows 7已经离我们越来越近。



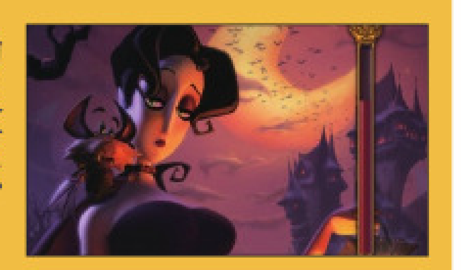
P111 龙门茶社重点推荐
独立游戏：创意与资本的碰撞

如果说商业游戏是资本土壤孕育出的可口果实，那么独立游戏则更像创意泉水浇灌出的奇花异草。



P128 攻城略地重点推荐
吸血鬼的故事

一个死也不承认自己是吸血鬼的吸血鬼，再加上一个总爱唠唠叨叨怪话连篇的小蝙蝠，组成了一对充满无数笑料的活宝搭档。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 任然
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年03月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

公元2009年2月11日14点26分11秒，这是一个出奇温暖的冬日的下午。安静的编辑部里，只听到啪啪的打字声、彩喷吱哽吱哽奋力的打印声和偶尔响起的手机接收短信的嘀嘀声，办公桌上加湿器吹出的烟雾随着我的吸纳摇曳生姿，我几乎想把自己伪装成一只大黄猫蜷缩在某个被阳光扫着的角落里偷偷睡去——你一定以为这是假象或是一个只有一周时间出一期杂志而导致疲劳过度的责编的幻觉吧？可是，亲爱的朋友，你错了。

没错，我是一个铁血责编，曾经：我有过连熬40几小时的光辉历史，也有过用真人CS来催稿的经验；当得知只有一周左右的时间要出一期杂志的时候，我和大家一样，也有些心惊胆战。

大软的Fans们一定都知道，作为责编的重大责任和辛苦，出片日往往就是编辑们集合看夕阳的日子（偶尔还有幸一起看日出），而责编更是除了要提前完成自己栏目外，还要想尽各种方法，动用各种刑具来督促大家及时供稿，美编们及时排版，常常一篇责编手记就是一部迷你版的责编血泪史。

不过，亲爱的读者朋友们，你就低估了我们的战力！我们是一个团结的编辑部，一个在任何困难面前都不会退缩的团体。于是，如你所见，我们全体编辑集合所有小宇宙，按时按质按量地完成了大部分工作，你瞧，我连传统的"责编之锤""责编之刃""责编的小刀子"或是"你不干活，抹你同桌编辑脖子"之类的招术都完全没用上，在规定的出片日前一天的下午，我已经开始撰写这一期的责编手记了。

其实，这个貌似轻松的出片周，是大家用春节的假期时间做足了功夫换来的。正所谓"台上十分钟，台下十年功"，这个春节的公休日，编辑部有一半时间都在准备这期大软史上最短出片周的工作。记者组的同事们要在短短几天的时间里筹划、撰写、采编专题；新品评测的A同学还要兼顾硬件专题；林晓JJ虽然身在旅游，心里想的还是借此良机丰富大家的读编版块……其他的同事们也都处于一边工作一边补觉的状态，为了攻克新一期杂志而做足体力准备。啊，贵为本期责编大人的我，突然察觉到一丝寒意，仿佛走在黑夜笼罩下的非洲草原，在刺槐、波巴布树和草丛间闪烁着点点星光……

所以，尊敬的领导以及各位敬爱的同仁们，辛苦的校对组同事们，可爱的美编MM和帅哥们，请不要用你们充满欢喜、期待、盼望、祈求、威胁、诱惑以及其他复杂情绪的眼神看着我，我是坚决不可能同意你们提出的不合理、不平等、非人性的要求的！我在此郑重声明：所有想让我当"职业责编"的"幻想与阴谋"都是不会得逞滴~~

本期责编：Suki

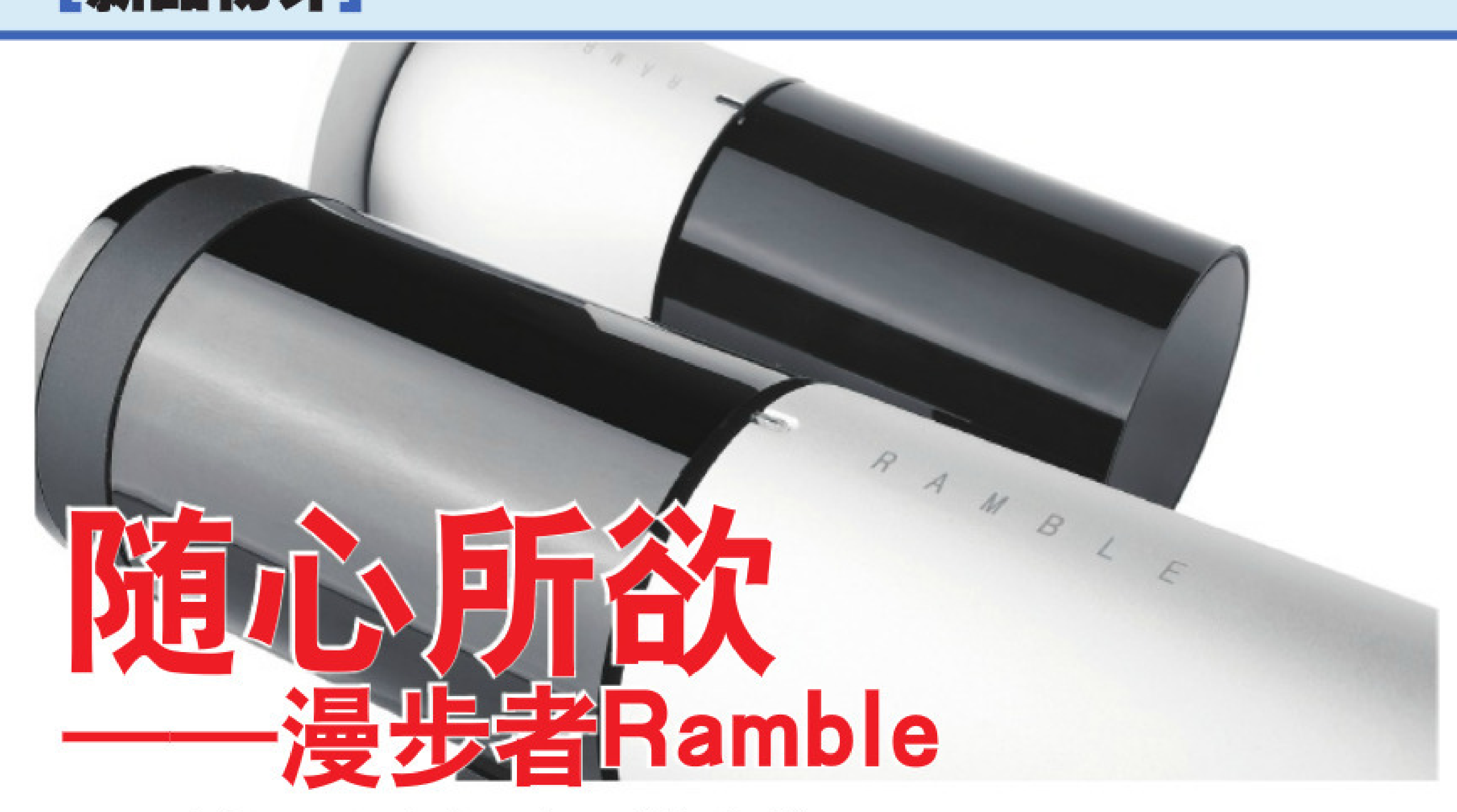
大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
湖南	熊思远	北京	邓硕
上海	叶露菁	吉林	齐琦
北京	张海伟	上海	张基刚
浙江	俞玮	广西	蔡建原
重庆	戴鸿洋	湖北	丁巍峰
广东	肖银	山东	孙振宇
广东	张一帆	重庆	胡翔
山东	纪刚	湖南	丛云哲
江苏	吴昊	广东	陈雅明
四川	王鸿彬	山东	王森



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

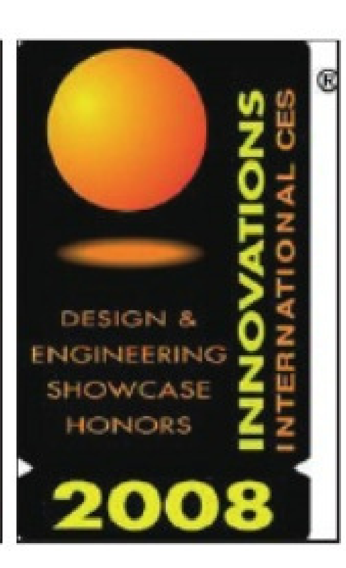


随心所欲——漫步者Ramble无线功放套装试用

■晶合实验室 壹分

2008年底，漫步者一口气推出多款新品，其中声名赫赫的是还未上市就先后获得“美国2008 CES设计和工程创新奖”“德国iF Product Design Award工业论坛产品设计奖”的Ramble无线功放。而与其搭配的则是漫步者S20NT无源书架箱，其实这对小箱子已先后在S2.1、S2.1MKⅡ中现过身影，此次单独作为无源书架箱出现，其变化与音质也吸引了许多PC音频爱好者的关注。Ramble与S20NT分别采用独立包装销售，用户既可单独购买，也可整套购买，销售方式非常灵活。





无拘无束——漫步者Ramble无线功放

厂商：漫步者（Edifier）　上市状态：已上市
售价：1650元
附件：音频线/电源线/电源适配器/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：资金充裕的用户

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

在此前的许多媒体报道中，Ramble无线功放有时又被称作“Rainbow”，漫步者官方表示“Rainbow”是海外销售版本的产品名称，而“Ramble”则是用于国内市场，除名称不同外这两种产品在各个方面都是完全一样的。虽然漫步者并未详细解释这两种不同命名方式的原因，但据本刊了解，漫步者在国内市场采用“Ramble”的确另有深意，“Ramble”本意为“漫步”“散步”，与这款产品强调的随意使用、不受拘束的理念相符，同时“Ramble”的变体“Rambler”则有“漫步者”的含义，足见这款产品的重要性。

这款产品造型时尚，整体设计简洁大方，采用分体式设计，分为发射端与接收端两个部分，由于接收端内置功放电路，因此发射端与接收端都需要外置电源供电。Ramble的发射端与接收端均采用圆柱体造型，信号发射/接收部分采用黑色的滤光塑料外壳，可减少其他光线的影响，其余部分则采用一体成型的无缝铝合金管状外壳，呈阳极氧化后的银白色，表面经过细致的磨砂处理，与黑色的滤光塑料搭配十分抢眼。


接收端背后的接口


接收端

发射端体积比接收端小，采用竖置设计，底座为圆形的铝合金板。发射端表面没有任何控制按键，只在背部设置了Line-In（线路输入，3.5mm立体声接口）和电源接口。发射端采用密集的红外发射矩阵，信号方向为斜45°向上，通过墙壁和天花板的漫反射将信号传输到接收端，除非将接收端和发射端完全隔离在两个不同的空间内，否则无法阻断信号的传送。因此可将发射端置于墙角、电视机后方等隐蔽位置。


接收端的音量调节旋钮


带有滑盖的隐藏式接线舱

接收端体积较大，造型类似漫步者M3便携式音箱的低音单元，底座位于管体中部，底座背部设计了隐藏式接线舱，内置两对喇叭线（即俗称的金银线）接口，底座靠近金属铝管的侧面留有电源线接口，底座背面预留了壁挂孔，用户可轻易将其安装在墙壁上。在接收端的滤光塑料一侧，设有轻触式电源开关，滤光塑料外沿还安装有橡胶转环，可在一定范围内调整信号接收角度，即便接收端上方有物体遮挡也不会影响信号的正常传输。在接收端的另外一侧则是隐蔽的音量调节旋钮，旋转阻尼较轻，手感顺畅。


接收端背面预留了壁挂孔

底座内部是Ramble的DAC（数字→模拟转换）和功放电路，别看体积不大，总输出功率却达到50W。根

据漫步者官方提供的资料，功放电路采用Philips TDA8922芯片，这是一颗Class-D级功放芯片，常用于数字功放电路中，输出功率为25W×2（2声道，每声道25W），独特的地方是电声转换效率高达90%，能大大降低发热量，使功放电路摆脱笨重的散热系统。得益于数字功放电路设计，Ramble在持续10分钟无信号时会自动进入待机状态，而当信号意外中断时则会自动静音，并防止爆音出现。

Ramble采用红外方式实现信号的无线传输，当其传输方式首次公开时，许多人不禁对此产生怀疑，难道漫步者是为了哗众取宠？众所周知，红外线无法穿透障碍物，因此一旦发射端和接收端之间任何物体阻挡，信号就会中断——这种技术显然不适用于音频产品的设计，现有的几种无线音频方案也都是基于Wi-Fi或蓝牙等2.4GHz无线技术。

为什么Ramble要选择红外传输技术？其实这与Wi-Fi或蓝牙等2.4GHz无线技术的缺陷有关。目前比较普及的Wi-Fi设备理论上能提供11～54Mbps的高传输带宽，如果采用成本更高的802.11n技术理论上能提供高达320Mbps的带宽，怎么看都应该是各种无线设备的首选，但恰恰在音频领域Wi-Fi技术存在致命的缺陷。为了防止数据传输发生错误，基于Wi-Fi的传输设备会不停地对实时传输的数据进行校验，如果发现偏差则会重新发送数据封包，用于文件传输自然是安全可靠，但在音频信号传输时则会导致延时现象，例如在影片播放时出现语音不同步等问题。另外，Wi-Fi信号的穿透性较好，用于音频设备则意味可能干扰他人，配置繁琐和加密功能又影响了易用性，也无法摆脱无线路由器、无线网卡等设备形成独立的系统，因此并不是最好的选择。


接收端可悬挂在墙壁上

至于蓝牙技术，虽然在私密性方面表现不错，但传输距离有限，不仅有延时的问题，即便基于蓝牙2.0的设备理论带宽也仅有3Mbps，更何况大部分蓝牙设备在实际应用中远远无法达到理论带宽，而CD音质（44kHz/16bit）的音频流需要至少1.5Mbps的带宽，为保证传输速率的稳定还需要一定的冗余带宽，蓝牙立体声显然也无法胜任，而这也是蓝牙耳机迟迟无法获得推广的原因之一。

实际上传统的红外传输技术也无法满足直接传输高品质模拟音频信号的带宽需求，Ramble所采用的红外传输系统经过漫步者的改良，音源输入的信号首先在经过ADC（模拟→数字）转换，然后以数字的方式通过红外方式发送，到达接收端后再经过DAC（数字→模拟）转换输出到功放电路中。其传输过程的原理与S/PDIF光纤类似，因此可以满足CD级的音质。

静听风吟——漫步者S20NT无源书架音箱

厂商：漫步者（Edifier）　上市状态：已上市
售价：550元
附件：音频线/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：资金充裕的用户

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

S20NT原型为S2.1卫星箱，同样的设计还出现在S2.1MKⅡ和新版S5.1中，被多款高端产品所采用也说明漫步者认为这套3英寸书架箱的设计已非常成熟。这款产品的外观与S2.1中的设计几乎相同，同样为表面撒点烤漆工艺处理，不过浮凸的表面变得更加平滑。箱体设计方面S20NT沿用了之前的封闭式结构，采用25mm（约1英寸，1英寸≈25.4mm）丝绢膜高音单元和3.5英寸复合振膜中音单元搭配，不过RMS功率降低为30W×2（S2.1的卫星箱为35W×2），从功率匹配的角度来讲Ramble提供的输出功率略显不足。这款产品的背面预留了壁挂孔，用户可将其与Ramble一同安装在墙壁上。需要注意的是S20NT为无源设计，单独购买时用户需自备功放才能使用。


表面的撒点烤漆工艺

音质表现

整套系统的音质表现令人满意，Ramble的数字功放电路控制力不错，虽然输出功率略低，但在中等音量下基本发挥出S20NT应有的水准，声音明亮通透，高频延展性不错，泛音丰富；中频密度很好，人声表现结实沉稳；低频的下潜深度适中，弹性也不错，不过量感较少。另外可能由于煲箱时间较短（约40小时），整体声音略发紧，人声不够松散自如。另外我们尝试用Ramble连接普通的多媒体音箱（R1600T 08版），此时充当前级功效的Ramble表现也不错，音质有明显的改善。


25mm丝绢膜高音单元

总体来看，Ramble的适用面非常广，优良的功放电路和数模转换电路设计，使它可以适用于多种不同的音源，如MP3播放器、笔记本电脑、台式电脑等，灵活的安装方式和无线传输设计也给音源链接和音箱摆位提供了极大方便。不过没有提供遥控和光纤等输入方式令人略感遗憾。S20NT的音质可圈可点，非常适合在书房或卧室以中低音量静静聆听。

晶合实验室测试联盟

Ramble的出现不仅将改变漫步者的产品线格局，也将为用户的使用方式带来变革，时尚的造型设计更可很好地融入家居设计，是一款非常招人喜爱的产品，值得资金充裕的用户选择。



引领生活时尚
——苹果iPod touch及App Store试用

■晶合实验室 壹分



晶合实验室测试联盟

新款iPod touch拥有令人着迷的使用体验和精致时尚的外观造型，而App Store的出现，使iPod touch正式成为一个功能全面的个人终端设备，可以浏览网页、收发电子邮件、安装各种各样的应用程序和游戏，推荐给资金充裕的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：苹果（Apple）
上市状态：已上市
售价：1998元（8GB）/2598元（16GB）/3498元（32GB）
附件：耳塞/充电器/数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-692-7753
推荐：资金充裕的用户

从2008年9月在美国发布至今，苹果的iPod touch第二代终于在国内正式上市。与前代相比，新一代产品不仅在外观上有了一些变化和改进，其内置软件系统也进行了更新，引入了新的App Store等功能。从里到外的一番变化，使这款产品不再是简单的个人多媒体播放器。

精益求精的第二代iPod touch

根据苹果一贯的命名方式，所谓的“第二代iPod touch”或“iPod touch 2”的正式名称仍然是“iPod touch”，本文为描述方便，暂且将其称为“新版touch”。需要注意的是，在新版产品上市之后，原先的产品会停产并迅速退出市场，由于产品名称相同，难免有一些不法商贩浑水摸鱼，消费者购买时要仔细对比。

新版touch的改变首先在外包装方面，从第一代的黑色硬纸盒改为iPod系列常用的透明塑料包装盒。在产品造型方面，新版touch与3G版iPhone一致，正面为黑色的触摸屏，背面是银白色金属外壳。相比上一代touch，其体积没有变化，仍为110mm×61.8mm×8mm，但金属外壳的造型和处理工艺有明显改变，过去独立的铝合金边框被取消，改为与背部外壳一体化的拱形设计，边缘最薄处约1.8mm，使产品显得更加轻薄。

新版touch依然采用3.5英寸触摸屏，屏幕分辨率为320×480，内置闪存容量最高达到32GB，送测样品为16GB。背面的Wi-Fi天线做了修改，不再显得过于突兀，侧面增加了音量调整键，使用更加方便。另外电池续航时间得到进一步提升，可连续播放





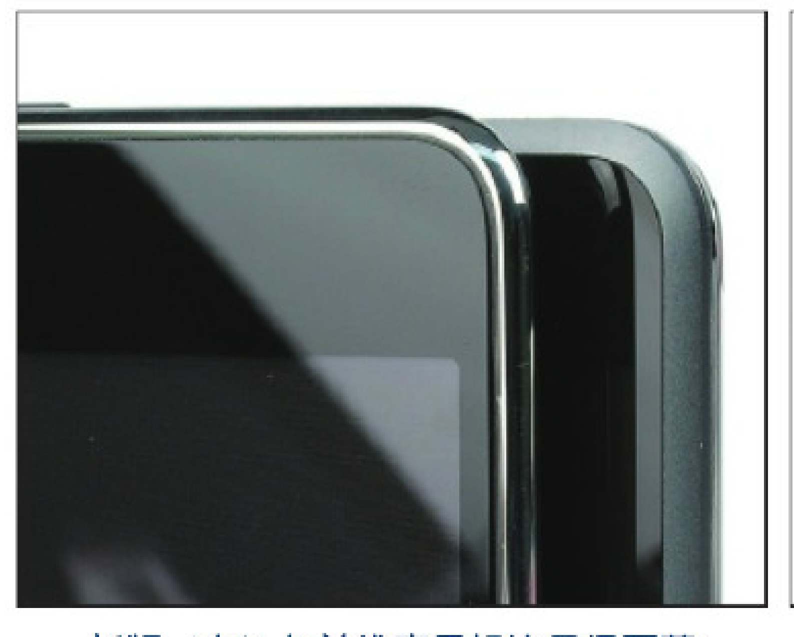
新版touch的主界面



照片浏览界面



Nike+iPod功能要进入设置菜单



新版（左）与前代产品相比显得更薄


背面的金属外壳


将touch横置后音乐播放器会自动切换到这个界面，专辑之间的切换效果很不错

36小时音乐或6小时的视频，待机时间也明显延长。

新增的Genius功能是个有趣的设置，只要用户在听歌时按下机身侧面的按键，就会自动搜索iPod中所有的歌曲，并把与当前播放歌曲有共同乐理特征（乐理特征相同不一定是风格类型相同）的歌曲自动添加到播放列表中。就我们的试用来看，该功能对国内用户来说比较麻烦，需要手动添加歌曲的各种信息，同时对中文歌曲名的支持也非常不好。

新版touch在音频和视频文件的支持方面没有变化，播放效果也延续了高品质水准，最大的改进是增加了App Store功能，用户从此可直接使用iPod touch从苹果官方网站下载各种应用软件和游戏，这将使iPod touch成为一款真正的个人终端设备。

无限扩展的App Store

App Store可以看作是苹果的网络销售平台，不过这个平台中销售的产品是音乐、视频和为iPod系列量身订做的各种游戏与软件。当iPod touch接入Wi-Fi网络之后，用户就可直接访问App Store，而找不到Wi-Fi网络的用户也可利用电脑中安装的iTunes访问并下载其资源。App Store中目前大约有20%以上的软件和游戏是免费提供的，其中就包括常用的腾讯QQ等软件。其他需要付费的资源价格也并不高，大部分在0.99～2.99美元，对于大部分个人用户来说负担不大。值得一提的是最新推出的Keynote Remote软件，安装后可利用iPod touch遥控电脑播放iWork（类似微软Office的一款办公软件）制作的幻灯片，非常适合商务人士。



iPod touch中的App Store图标



利用iPod touch访问App Store


创建Apple帐户

在使用App Store之前，用户需要申请一个账号，申请过程很简单，要注意的是App Store中的付费资源需要使用信用卡（按美元结算支付），没有信用卡的用户在支付方式环节要选择“none”。不过这并不意味着没有信用卡就无法购买那些付费游戏和软件，苹果已在全球多个地区销售一种用于App Store在线支付的代金卡——iTunes Gift Card，使用方法与常见的网络游戏点卡差不多。虽然目前iTunes Gift Card在国内还没有正式销售，不过用户可通过淘宝等网络购物平台购买。



面值25美元的iTunes Gift Card

App Store对用户而言是一个具有互动性的平台，除了可以下载资源之外，还能够发表自己的评论，这样在下载前就可以了解到用户的使用感受，更准确地把握产品的功用。另外App Store中还提供了许多中文软件，并附有中文说明。



利用iTunes访问App Store



让足球从屏幕中飞出
——优派VX2265wm 3D液晶显示器

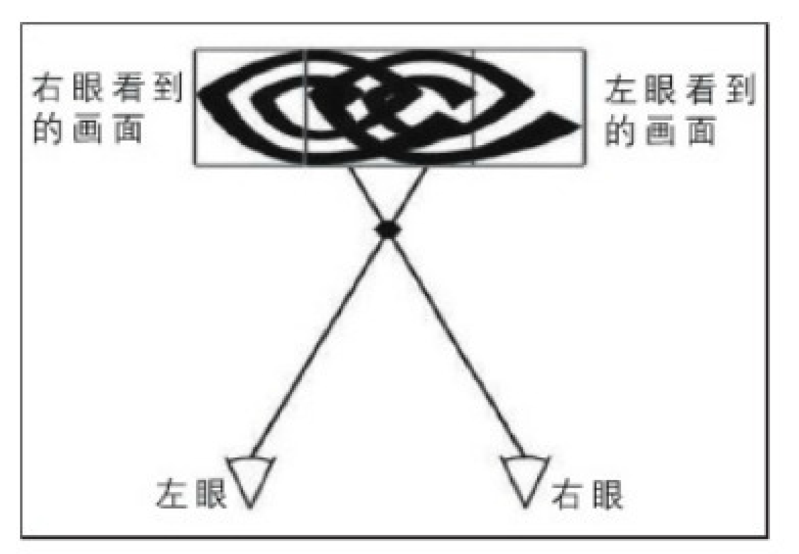
■晶合实验室 电子土豆

厂商：优派（Viewsonic） 上市状态：已上市
售价：4999元（仅显示器，3D眼镜1499元）
附件：Dual Link DVI-D数据线、电源线、说明书、驱动光盘等
推荐：资金充裕，渴望尝试全新3D画面体验的用户
咨询电话：800-820-3870

随着LCD价格飞速下跌，22英寸以上的大屏液晶显示器迅速成为市场主流，部分用户甚至用上了不到2000元的28英寸LCD。而许多用户不再满足于尺寸的增大，也对显示效果提出了更高要求，因此超过10 000：1的高动态对比度、广视角、LED背光等技术纷纷得到应用，而3D液晶显示器的出现，更是颠覆了过去人们对于桌面显示设备的想象。

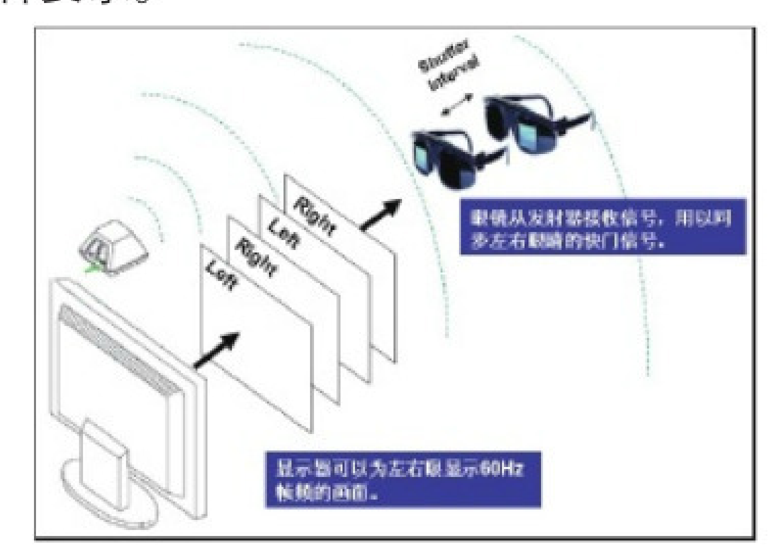
提起3D显示设备，我们往往会想起电影院里的3D电影，抑或是应用在医疗、广告等专业领域的产品，过高的价格及应用的局限使普通家庭用户很难问津。2008年8月，在美国举行的NVISION 2008大会上，老牌显示器厂商优派（ViewSonic）展示了其首款120Hz高刷新率液晶显示器——VX2265wm，它结合NVIDIA全新的3D影像显示技术，可将人们带入3D显示的新视界。半年之后，一台成熟的VX2265wm样机及配套的3D眼镜终于出现在我们面前，在开始体验之前，让我们先来了解下其3D显示的原理。

无论3D电影还是3D游戏虽然都号称“3D”，但如果只是在2D的银幕或显示器上输出平面画面，很难给人真正身临其境的感觉。由于人的两只眼睛可视范围不一样，同时观察物体时左眼看到物体左侧较多，右眼看到物体右侧较多，两只眼睛看到的画面经过大脑叠加，会让我们感觉到物体的前后、远近区别（即“景深效果”），从而产生立体感（你可试着闭上一只眼睛去触碰周围物体，会发现对物体距离的判断变得比较困难），所以我们可通过让两只眼睛分别看到两幅有细微区别画面的方式，去“欺骗”眼睛产生立体的景深感觉。



双眼视差示意图

根据实现方式，这种3D显示技术通常有光谱分光、偏振分光及分时遮光三种，限于篇幅这里不详细介绍。NVIDIA开发的GeForce Stereoscopic 3D便是一种分时遮光技术，它利用显示器按帧播放的特性，通过3D眼镜不断切换左右镜片通过的信号，在奇数帧屏蔽右眼，偶数帧屏蔽左眼，使两只眼睛看到不同画面，产生立体感。由于这种技术需要LCD的画面进行交错显示，要使显示器刷新率和3D眼镜同步，并避免产生闪烁现象，需要显示器刷新率达到120Hz以上。传统LCD的刷新率只能达到60Hz，而120Hz高刷新率的VX2265wm的诞生，则正好满足了这种要求。



3D显示器与眼镜工作原理示意图



VX2265wm与GeForce 3D Vision设备连接示意图


优派VX2265wm与NVIDIA GeForce 3D Vision眼镜套装

优派VX2265wm采用22英寸16.7M面板，最高分辨率1680×1050，拥有3ms响应时间和300cd/m^{2}亮度，并针对多媒体应用内置了SRS立体声扬声器。VX2265wm还采用了新的Chianti水晶鞋造型和黑色钢琴烤漆外观，内置电源设计，机身厚度控制得较好，简洁的超窄边框加上圆润的弧线底座，显得优雅美观。它仅有DVI接口，并提供了一条24针Dual Link双通道DVI数据线，因为常见的18针单通道DVI线无法支持1680×1050@120Hz所需的高带宽，在120Hz刷新率下会出现信号错误。优派送测样品附带一套NVIDIA GeForce 3D Vision眼镜套装，包括一副无线3D眼镜（可通过USB接口充电）和USB接口红外接收器。而要实现GeForce Stereoscopic 3D效果，我们还需要一块GeForce 8800GT或更高级别的NVIDIA芯片显

卡，但3D眼镜并不会给显卡带来额外的3D渲染负担。

我们采用GeForce 8800 GTS显卡的平台，连接好VX2265wm和红外接收器，安装最新版显卡驱动和GeForce Stereoscopic 3D驱动后（值得一提的是，NVIDIA的技术支持多副3D眼镜同时工作），可通过设置向导测试3D眼镜是否设置正确，并可在控制面板里的测试场景中体验实际3D效果。随驱动也提供了一段精彩的3D演示视频，包括《极品飞车》和《吉他英雄》等典型游戏场景，让我们初步领略了3D显示的魅力。

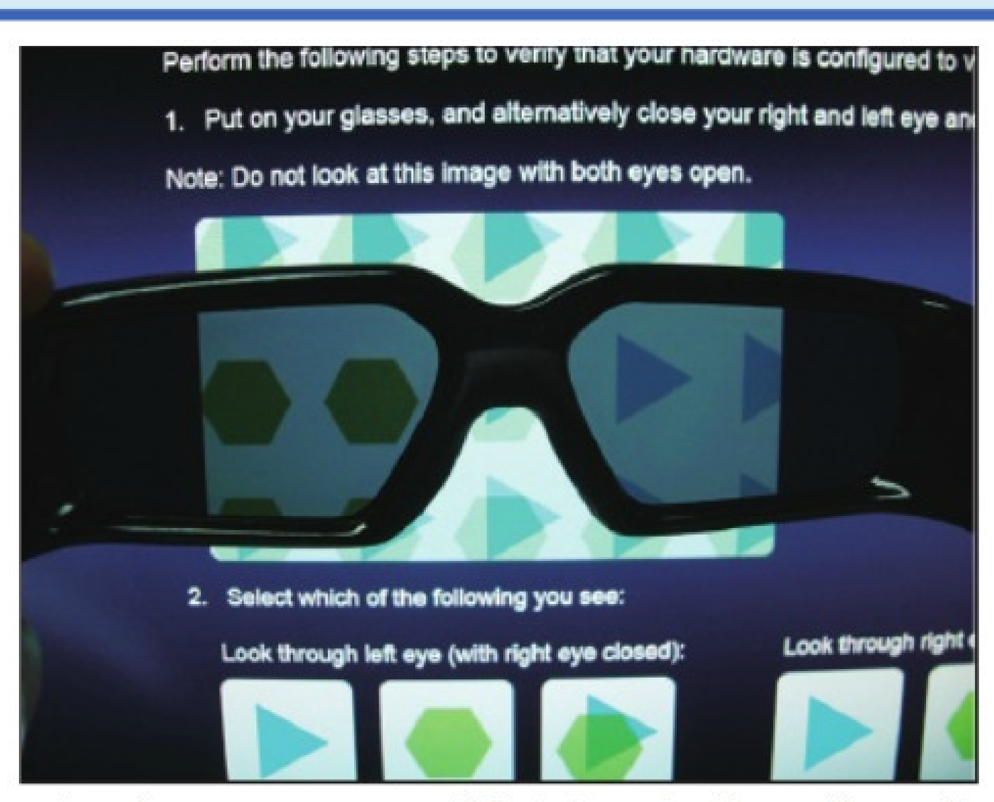

水晶鞋造型，按键隐藏在边框下沿


显示器背面有挂墙孔


GeForce 3D Vision眼镜与接收器


接收器背面的景深旋钮可快速调节奇偶帧的视觉位移幅度

从NVIDIA提供的游戏支持列表看，目前GeForce Stereoscopic 3D已能支持数百种热门3D游戏，包括我们非常熟悉的Crysis、FIFA系列、Farcry系列、Half-Life2、NBA Live（08及之前版本）、GTR2、《魔兽世界》《使命召唤4》《极品飞车》系列等，这个游戏兼容列表还在不断增加中。我们安装了《使命召唤4：现代化战争》和《极品飞车12：无间风云》，戴上3D眼镜进入了真正的3D游戏世界。裸眼看到的VX2265wm画面是重影的，而戴上3D眼镜之后会变成清晰的立体画面，由于眼镜能感受到景深效果，感觉整个游戏场景的视野一下子变得非常开阔和逼真，所有物体显得立体感十足：在极品飞车的高速公路上飙车，在车流中穿梭时前方的车辆和路牌快速靠近并掠过，而将要撞车的一刹那，能感觉到前方庞大的货柜车向自己迎头压了过来，撞击碎片在眼前飞过；在《使命召唤4》中，房间和楼梯的立体感非常强，手中枪械和远处的建筑及目标形成强烈的景深对比……编辑部里的多位资深游戏编辑Cross、Say等也纷纷抢过3D眼镜进行体验。不过长时间体验3D眼镜容易产生视觉疲劳，最好每隔半小时休息一次。



对同一幅显示画面，3D眼镜的左右眼看到的画面并不一样

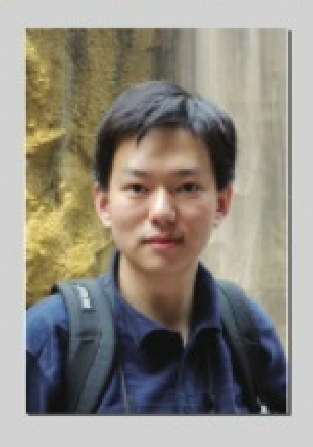

裸眼看到的显示器游戏画面（上）是重影的，而透过3D眼镜就变成了清晰画面（受相机限制，这里只能拍下单眼看到的画面）

另外，对文本处理、浏览网页等不需要3D显示效果的普通应用，VX2265wm只要摘下3D眼镜即可回到二维平面世界。在常规2D显示方面，VX2265wm在白色背景下亮度均匀度和黑色纯度都比较好，屏幕无明显漏光，灰阶层次过渡清楚，屏幕色彩还原较好；水平可视角度很好，垂直角度尚可，而3ms的灰阶响应时间使我们在玩游戏看电影时基本不会受拖影的困扰。



优派VX2265wm主要技术规格	
面板	22英寸
最大分辨率	1680×1050
点距	0.282mm
亮度	300cd/m² （典型值）
对比度	1000：1（典型值）
可视角度	170°/160°（水平/垂直）
显示色彩	16.7M
响应时间	灰阶3ms
音箱	SRS环绕音箱
安规认证	CCC、RoHS等
前后调节角度	5°～20°





由于数码相机只有一个镜头，无法拍出双眼才能看到的立体图像，大家只能从我们的描述中去想象在VX2265wm面前展现的3D效果，有条件的话可去卖场亲身体验一下。120Hz 3D液晶VX2265wm的推出，展现了优派的技术实力，尽管作为高端产品其上市价位颇高，但相信3D显示器会成为未来高端LCD的发展方向，而进入普通消费者家庭也为时不远。

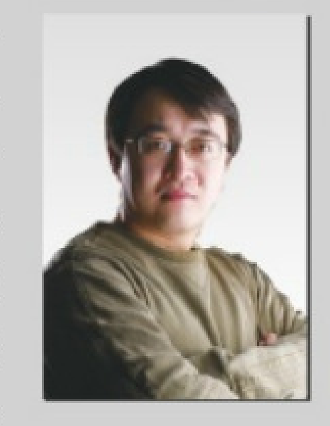

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★



秀外慧中
——清华同方真爱V9570台式电脑

■晶合实验室 壹分





这款产品的外观设计令人眼前一亮，性能中规中矩，硬件搭配仍然没有跳出高频处理+大屏显示器的框梏，适合普通家庭和喜爱高清视频的用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：清华同方（TSINGHUA TONGFANG）
上市状态：已上市
售价：5999元
咨询电话：400-610-5888
附件：数据线/驱动光盘/说明书等
推荐：主流家庭用户

真爱V9570是清华同方真爱V黑钻系列中的一员，这款产品针对普通家庭用户设计，整机配色以黑色为主，同时采用抛光、烤漆、磨砂等不同的表面处理工艺，辅以大面积银灰色镜面材料、局部抛光和颇具特色的装饰花纹，整体造型典雅大方且颇具时尚感。



机箱造型独具一格

这款产品采用mini型机箱，机箱表面通过阶梯式的轮廓变化和不同的材质搭配形成良好的层次感，打破了传统设计呆板单调的风格。机箱前面板的大半面积采用了镜面处理，并一直延续到右侧面板，银灰色的镜面表面带有强烈的金属质感，并采用特殊工艺蚀刻出篆体的“真爱”Logo，令人过目难忘。机箱整体加工工艺非常好，厂商提供的资料显示其采用了同类产品最高标准的0.2mm缝隙处理标准，各部分材料拼接严丝合缝。

V9570基于英特尔平台设计，采用45nm工艺制造的酷睿2 Q8200四核心处理器，主频为2.33GHz，拥有4MB二级缓存并支持1333MHz前端总线，搭配4GB DDR2 800双通道内存。虽没有主流的双核产品主频高，但实际性能却要领先不少。这款产品的主板芯片组为英特尔G31，虽然是小尺寸主板，却提供了独立的显卡插槽，搭配一块拥有512MB独立显存的NVIDIA GeForce 9400GT显卡，支持DirectX 10，并提供HDMI输出接口。存储方面配置是这款产品的亮点之一，采用容量高达1TB的7200r/min SATA II 和LG Super Multi刻录机，可以满足海量影片存储和高清视频播放的要求。



前面板上的“真爱”篆刻

这款产品搭配一台21.5英寸宽屏液晶显示器，分辨率达到1920×1080，符合1080p全高清要求，显示器造型沉稳厚重，控制按键集中在右侧边框，整体造型比较简洁。显示器外壳采用抛光处理，表面光滑如镜但耐磨性一般，并且容易沾染污渍。值得一提的是这台显示器提供了HDMI接口，并整合了液晶电视功能，可直接输入电视信号，随机还附赠一个功能全面的遥控器，便于家庭用户使用。



键盘上的运行模式快捷键

清华同方真爱V9570配置一览	
操作系统	预装正版Windows Vista Home Premium操作系统
处理器	英特尔四核酷睿2 Q8200
处理器主频	2.33GHz
显示器	21.5英寸宽屏，支持液晶电视功能
显示器分辨率	1920×1080
主板芯片组	英特尔G31
显卡	NVIDIA GeForce 9400GT 512MB独立显卡
内存	4GB DDR2（2GB×2）
硬盘	1TB 7200r/min SATA II
光驱	LG Super Multi刻录机
声卡	集成5.1声卡
网卡	集成100Mbps

测试成绩一览		
项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	4430
3DMark Vantage	Performance模式	1023
鬼泣4	DX10/1024×768/默认设置	60.1fps



富丽堂皇
——华硕皇家骑士散热器

■晶合实验室 壹分





测试中我们将一块酷睿2 E8400超频到4GHz，在待机状态下这款产品能将温度稳定控制在30℃以内，满负荷运转的温度也仅52℃，散热性能令人满意，适合资金充裕的高端用户使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：未知

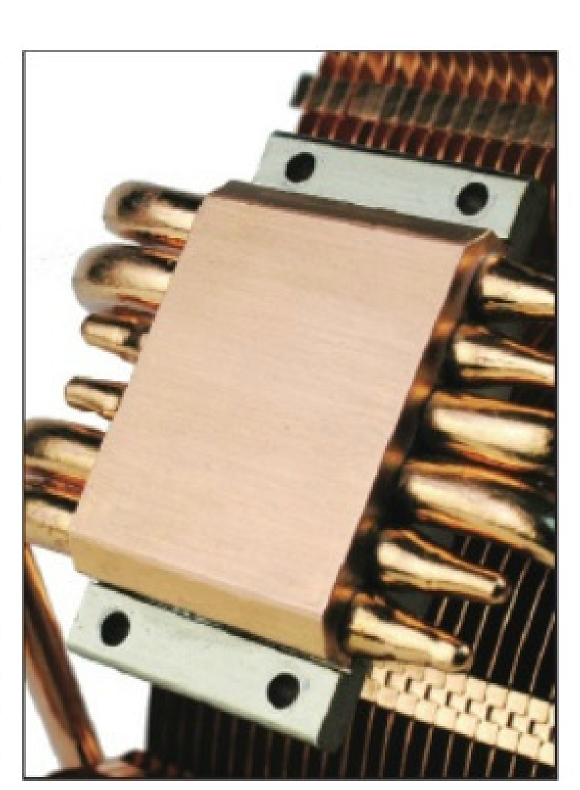
厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：待定
咨询电话：800-820-6655
附件：全平台扣具/螺丝/说明手册等
推荐：资金充裕的用户

“皇家骑士”是华硕继“狮子王”之后的又一款高端CPU散热器，与“狮子王”类似，这款产品在外观设计中引入了骑士徽章的元素，通过皇冠、老鹰、盾牌等图案组成了极富个性色彩的Logo。


独特的“皇家骑士”Logo

这款散热器采用纯铜制造，散热鳍片、热管和底座均未采用镀铬工艺，以铜的原色示人，显得非常华丽。其的底座表面经过一定程度的打磨，比较平整，可提高与处理器的接合度，不过未采用高端散热器中流行的抛光工艺多少令人有些遗憾。底座尺寸适中，厚度约5mm左右，底座上方用于安装扣具的部分则采用了高强度的不锈钢材料，避免了长期使用时底座变形的问题。

这款产品采用6条6mm热管，通过底座中预先开好的凹槽与底座联接，6条热管并列排开宽度几乎与底座相同，这样的设计可保证热管快速将底座中积蓄的热量带走，但具体效果如何还要靠实际使用来检验。6条热管从底座引出后经过两次弯曲，然后采用热管穿FIN技术与散热鳍片联接。

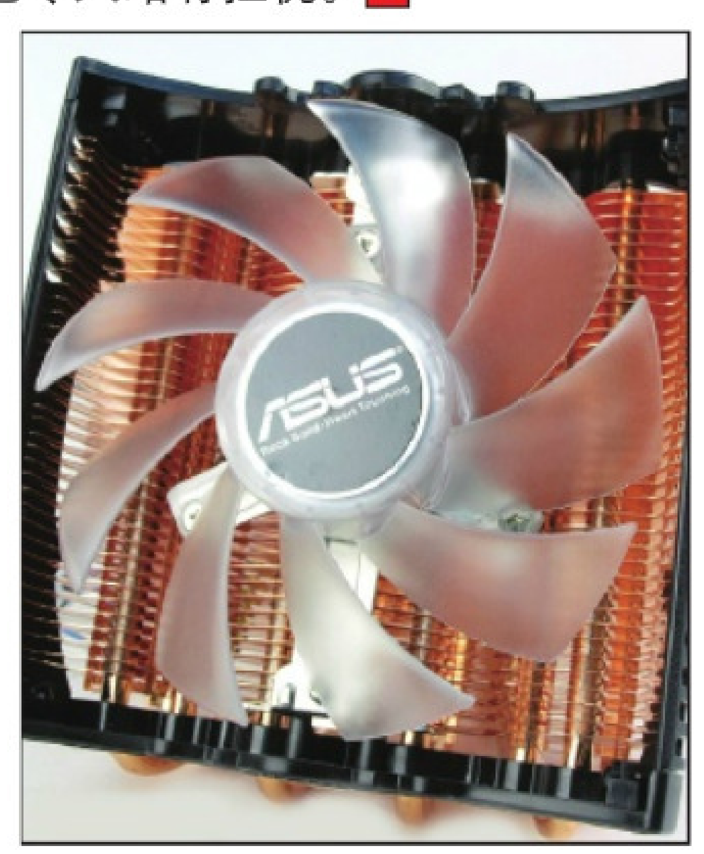

底座较平整

“皇家骑士”共有37片大尺寸纯铜散热鳍片，虽然数量不是很多，但却保证了较大的散热面积。散热鳍片采用扣FIN和折页技术联接，侧面造型如同两个交叉的月牙，非常独特。由于扣FIN技术主要运用在鳍片的中部，加之纯铜材质比较柔软，因此鳍片边缘的联接部分容易受外力分离或变形，用户在安装的过程中需要小心在意。

这款产品采用Everflow EBR转轴风扇，直径12cm，共有9片扇叶，实际使用中这只风扇在风量和噪声之间取得了不错的平衡。风扇采用4Pin接头，可通过主板控制其转速，在风扇转轴的四周还安装了白色LED，工作时发出均匀的白光，非常好看。比较独特的是风扇安装方式，风扇位于一根横贯散热鳍片上方的金属横梁上，金属横梁再通过螺丝与散热鳍片四周的塑料边框相连，这种设计虽然安装复杂，但却有效地抑制了风扇振动，有助于减小噪声。

“皇家骑士”提供非常全面的扣具，包括LGA775和AM2平台专用扣具，包装中还额外附赠一套用于LGA1366平台的扣具，可满足不同用户需求。其中LGA775平台采用与英特尔原装风扇类似的锁扣方式，安装比采用螺丝的扣具更轻松，不过塑料卡榫的强度和耐久性也令人略有担忧。


大尺寸散热鳍片



12cm EBR转轴风扇



玄虚上网本

■本刊记者 冰河
北京 左手

很多年以前的20世纪80年代，我们曾经畅想，到了21世纪我们会处于一个如何科技先进的时代，例如新型动力的汽车、癌症的攻克、新通讯手段的出现等。简单说，就是《十万个为什么》和《小灵通漫游未来》基本代表了那个年代对于未来新科技发展的具体想象。托夫勒的《第三次浪潮》被引进后，虽然在科技界引起巨大的反响，不过质疑它的人更多，因为它只是对信息共享手段升级前景的一个眺望，对于带来的后果如何缺乏直观描述。我们那个时候的习惯是把“卫星上天”看做科技进步的标志物，对于“信息”“共享”“效率”这样的词还缺乏清晰概念。结果就是《第三次浪潮》获得好评如潮，但能说出它究竟好在哪里的屈指可数。类似的事情后来同样发生在20世纪90年代，比尔·盖茨的《未来之路》随着他的Windows红遍中国，很多人都把这两样东西带回自己的家里（当然很可能都是盗版），却只是把那本书束之高阁。所谓“玄虚”，其实就是把它吹起来，再供上，剩下的事情就与它无关了。

如今21世纪的第一个10年已经走到末尾，科技的发展进步已然有目共睹。不得不承认从前对于科技进步的想象，其实更多是工业时代技术的自我复制提升而已，所以这种缺乏依据的复制设想至今还停留在纸上。而《第三次浪潮》或《未来之路》的伟大之处，就在于它并没有告诉公众科技究竟能具体发展到什么地步，但清晰地指出了科技发展应该努力的方向，让后来人可以同心协力向着那个方向前进。如今“信息化时代”已经是普通大众都已认可的事实，信息化科技给社会带来的效率提升体现在生活的每一个角落，不过那种“玄虚”也同样没有失传。种种概念此起彼伏，不过内里有多少锦绣，却只有时间能把它过滤清楚。

上网本，就是最近很流行的这么一个概念。其实从TabletPC，到UMPC，再到NetPC“上网本”，或者更通俗的“山寨本”，内里体现的依旧是《第三次浪潮》以来大众对于信息接收和共享的渴望与实现。这个方向没有错，只是玄虚更多了。如今中国“山寨”横行，印度IT行业甚至推出“石破天惊”的“10美元笔记本”，这不得不让我们回头反思一下，对于信息沟通共享的意愿，我们究竟需要一个怎样的载体来实现。

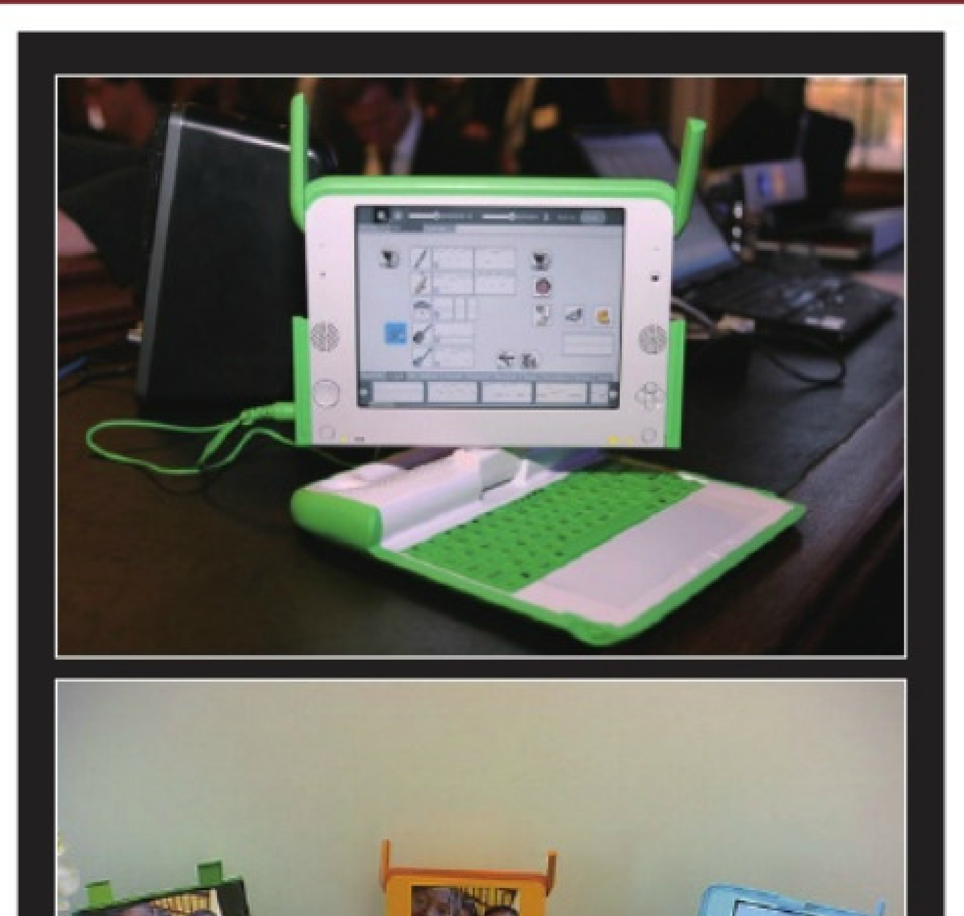
一、争议

不得不承认，在信息爆炸的时代，每个人都需要一个甚至多个随身的数据终端。最方便最不可缺少的自然是手机，它们要屏幕越大越好，以满足随时随地为我们提供更多信息。不过无论手机如何发展，一个无法回避的问题是，它接收信息的能力在当前电信系统环境下可以满足人的基本需求，但处理和管理信息的能力相当有限。例如我使用一款Windows Mobile手机，虽然扩展能力不错，功能全面，但充其量也只能校对一下文章，要在上面进行修改就已比较麻烦，如果要在上面完成这篇文章，将是一个非常痛苦的任务。



功能再强大的智能手机，进行日常数据处理也不方便

而在目前的情况下，要比较舒适地进行网页浏览、信息编辑和处理，以及随身的视频娱乐，需要一款屏幕在7英寸以上，拥有接近低端主流电脑系统的配置，至少84键键盘和指点装置，两个以上的USB接口。当然这样的配置在目前看来即使能出现在手机上，其体积和成本恐怕也很难让人接受。


100美元电脑

到底怎样解决这一问题呢？也许在2005年之前，很少有人考虑到这个问题，即使有迫切的需求，也可以咬咬牙采购一款超便携笔记本来解决下。但面对这些昂贵的产品，很多人不得不打消了这一想法，直到2005年末，所谓100美元笔记本的发布。

说实话，到今天很多人也搞不清楚尼葛洛庞帝所提出的100美元笔记本计划到底进行得如何了，但它造成的另一个影响却深刻影响着我们身边每一个人。因为正是从它的身上，消费者和厂商同时发现，原来我们可以用如此低廉的价格，得到一台满足最基本应用，而且相当小巧轻便的笔记本电脑。于是就有了华硕Eee PC的惊艳和大卖，有了HP、Acer等厂商纷纷推出新概念UMPC或Netbook，有了Intel、AMD、VIA甚至NVIDIA的超低功耗解决方案。

应该说廉价小本席卷而来，其实也是必然的现象，由于LCD屏幕、处理器、芯片组、硬盘、内存、主板等主要部件成本均有大幅下降，其实主流笔记本的价格也已经大大下降。而今天看来，曾经的UMPC或小尺寸笔记本其实走上了一条歧途。使用最尖端的处理器、显示器和电池等配件，以超低功耗达到主流甚至超主流的性能，但并不考虑在这样的尺寸限制下，这一能力是否能得到充分发挥。例如我们是否可能在12英寸甚至更小的屏幕下进行多媒体编辑，或处理多窗口多线程任务，或欣赏1080p全高清大片。我想就算这些电脑的运算性能足够、屏幕分辨率超高、键盘设计合理、扬声器效果出色，但我们眼睛的分辨率、电池的容量以及散热系统的能力也是有极限的，因此这些高端应用还是没有什么意义。


富士通P8010虽然功能强大，但售价也相当高昂


华硕影响了整个业界的EeePC

而横空出世的Eee PC却放弃了几乎所有的高端应用，仅仅以够用为原则，效果却相当惊人。例如第一款Eee PC，除了内置的SSD（Solid State Disk，固态硬盘）比较先进外，采用的赛扬M处理器和ATI芯片组、7英寸LCD都可以算是过时产品，工艺也并不追求精湛，周边配置更是仅仅够用即可。这样的产品将价格直接拉到了3000元以下，加上小巧尺寸带来的出色便携性，当然成为终日奔波的现代人最好的随身信息处理中心。

尽管廉价小本以Eee PC为始，但它所处的数码市场却已相当成熟，因此发展迅速得让人瞠目结舌。和手机、MP3、掌上游戏机等设备不同，廉价小本市场迅速就出现了不同性能、外观、定位、价位等的产品，同时笔记本厂商甚至配件厂商间对其发展方向都有不同的看法。例如仅仅在2009年初的月余时间中，就有AMD和Intel高层发表了截然不同的言论：

反方：AMD总裁Dirk Meyer认为所谓Netbook尽管价格很低，但对性能作出了过分的妥协，在绘图和多媒体上的局限性限制了其日后的发展，难以满足一些高端用户的要求，然而高端笔记本的价格又令人望而生畏。

AMD认为其组件将提供的超轻薄笔记本，不仅功能完善，易便携并且在价格上也极具优势，这种拥有完整功能的超轻薄笔记本将成为市场主流。

正方：Intel总裁Paul Otellini则表示，对2009年的Netbook市场信心十足，并称Netbook在未来几年“有良好的发展空间”。

英特尔将积极开发新的芯片，以加快处理器的运行速度，并且在图像方面也会加以改进，来弥补Atom处理器的软肋，稍后将推出的新型核心结构芯片将为Netbook注入新鲜“血液”。

作为市场领先的处理器平台提供商，AMD和Intel的言论无疑对大多数厂商和用户的观念有巨大的影响。那么在这样矛盾的言论中，市场究竟提供了怎样的产品？我们又应该怎样选择呢？

上网本的名词解释

上网本，英文名Netbook，即超便携笔记本电脑。英特尔在2008年技术峰会上首先明确提出这一概念，它对“上网本”的描述是：是采用英特尔Atom处理器，具备上网、收发邮件、即时通讯等功能，并可实现流畅播放流媒体和音乐功能的一种无线上网设备。简单而言，上网本是一个功能不完全的笔记本电脑，“上网”是其核心应用，Wi-Fi无线宽带是其核心功能。而华硕是最早推出上网本的厂商，易PC是其面市的第一台上网本。如今上网本在诸多厂商的共同努力下，已经演化成低配置、超便携、价格低、应用广的笔记本电脑代名词。采用什么处理器，应用什么架构都已经变得不再重要了。

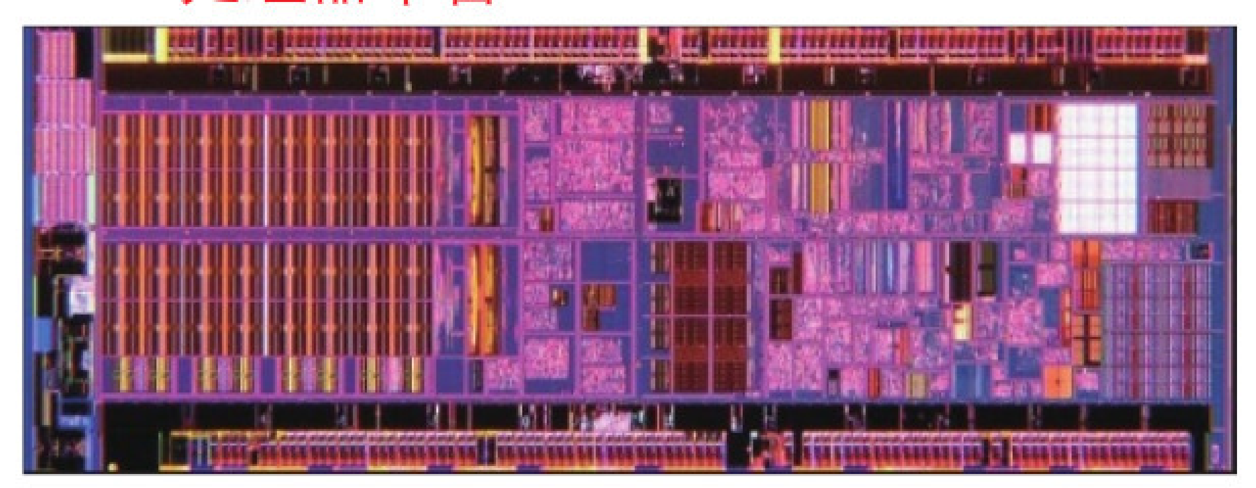
二、现实

我们前面已经提到，原先的超便携本大都在追求主流的性能，例如富士通的U1010，以1.3kg的重量，配置有GHz级别处理器，GB级别内存和百GB级别的硬盘，如果能承受接近15 000元的价格，谁都当然会觉着这是相当不错的选择，不过毕竟国内绝大部分工薪族的钱包还没有那么富裕，那么让我们放弃大餐，先看看送到我们面前的美味小点心吧。

1.配置

在新的廉价超便携笔记本配置中，最为突出的有两点，即低功耗运算平台和SSD（固态硬盘）。

a.处理器平台



英特尔为超便携移动架构专门设计的Atom核心

随着Intel专门为低成本小型PC推出的Atom平台的走红，曾经开创了低价小本时代的Intel赛扬M和VIA C7等处理器已很少见了，而Atom也已经进入了第二代的Diamondville核心产品。

Diamondville Atom和第一代Silverthorne的处理器部分规格基本相同，不过其最高频率达到1.6GHz的N270的功耗也仅有0.6W，比前一代产品的2W要更省电；另外比较重要的是与其搭配构成平台的系统控制芯片（SCH）也升级为945核心，内置显示单元等有所加强。同时Intel为台式系统推出了Atom 230产品，功耗为4W，并且在省电能力方面，不支持过低的省电等级。

下一代的Atom将为双核产品，不过目前仅有面向低功耗台式机的型号Atom 330，这款产品实际上就是讲两块Atom230封装在一起，因此功耗加倍，达到8W。

除了Atom之外，目前面向低端便携本的平台还包括AMD的Yukon、VIA Nano以及NVIDIA的Tegra处理器，以及前景尚不明朗的NVIDIA芯片组+Atom处理器的Ion平台。

比较有趣的是，这4款平台中，AMD和NVIDIA平台比较强调性能，至少能解压播放720p的高清视频；而VIA与Intel则更强调低功耗，尽管也宣称有高清播放能力，但仅仅是宣传而已。几个平台的总体功耗都在25W左右，但测试可以看出，Intel的功耗控制要做得明显更出色一些，当然性能也最差。

目前Intel正在极力阻挠Ion平台的相关产品上市

而这些处理器平台与先前Intel U系列处理器等产品最大差别，除了性能并不紧跟主流外，还有一点就是超低的价格，例如Atom刚上市时主流的型号仅有44美元，按照当时汇率仅为人民币300元左右。

b.固态硬盘

固态硬盘这一配置，和Atom等廉价平台相反，目前仍是价格比较高昂的设备，但因为其功耗和体积都比普通的机械硬盘要小得多，安全性更是远超机械硬盘，它的成本对体积很小又强调移动运算的上网本来说是很值得的。

无论是新上网本的始祖华硕Eee PC还是Intel的NetBook推荐配置中，都包括了SSD，Intel甚至借助自己本身半导体厂商的优势，生产了“低价”SSD推荐给厂商。不过这款Z-P230虽然功耗仅有300mW，重量仅有数克，但45美元仅提供了4GB的容量，实在是有些鸡肋，笔者觉着还不如内置一块SD卡更划算。



价格低廉，但容量实在落伍的Z-P230固态硬盘

2.性能

对于并不强调游戏性能和密集运算能力的产品来说，很难用常用的测试软件成绩来和我们测试过的主流系统对比，其实我们更希望更多的用实际软件应用来进行一些应用感受的测试。

测试软件	项目	Pentium M 760	VIA Nano L2100	Atom 230
WorldBench	Office生成测试（秒）	427	614	707
	Firefox 网页浏览（秒）	414	630	1052
	WinZip压缩（秒）	306	436	756

在Eee PC的测试中，我们就曾经考察过一些常用软件的加载速度，由于SSD固态硬盘相对机械硬盘在寻道时间、突发磁盘读写上有优势，特别适合琐碎的文档处理，Word 2003启动时间仅有1～2s（优化前后区别不大），EXCEL2003更是低于1s，和台式机完全处于同一水平。

在配置了2GB DDR2内存的系统中，我们还可以对Atom和它的主要对手——Nano，以及Pentium M 760这款较早的主流移动平台CPU进行对比。

很明显，目前的廉价超低功耗平台与2007年中的主流平台性能并不存在倍数上的差距，如果再考虑到设计时的性能偏重，我们认为目前的廉价超便携本性能已足够进行普通的数据处理和管理，比较简单的影音娱乐也完全没有问题。


VIA Nano平台的功耗比Intel Atom略高一些

3.实际应用

什么？还要问廉价小本到底有什么用？其实除了会侦测显卡配置的一些BT游戏和软件外，我们可爱又实惠的小本子们几乎是无所不能的……如果你不嫌速度慢，我们不妨以身边一些人的实际使用情况来说一说。

a.驴友色友

目前自驾游和外拍这两个名词在各个网站都是热中之热，而它们也是非常强调装备便携能力的活动。而在这些活动中，如果需要个人数据处理，UMPC无疑是最好的选择，例如笔者一个喜欢外拍的朋友，就已经放弃了数码伴侣，带着他心爱的Eee PC和宾得相机走天下。所有的照片他都用直接导入Eee PC进行处理，其图像表现能力和处理能力要远远高于以前的数码伴侣。





而一些热衷于野外探险的朋友，也随身携带着一台UMPC，它们也许配置较低，但也因此功耗不高，如果搭配一个GPRS无线网卡，在任何有手机信号的地方都可和其他人取得联系，不仅不会因为数天的旅程而脱离社会，而且也为自己的探险增加了一定的安全性。

而多少有些路痴的开车族如笔者来说，UMPC搭配一个GPS模块，就能变成方便又实用的大屏幕高分辨率导航仪，也是自驾游中必不可少的好伴侣。

b.远程上班族

在大城市中，每天要在车上度过一两个小时的上班族非常多，在路上大家都靠什么消磨时间呢？报刊？小说？收音机？MP3/MP4？游戏机？还是我们已经说过是“无所不能”的超便携本呢？

当然作为一款具有强大扩展能力的PC架构产品来说，随身数码产品里最大的屏幕和最完全的输入、扩展能力，让它几乎可以变成电子书，变成MP3/MP4、游戏机，在网络的支持下还可成为收音机或读取任何一个网站上的新闻。另外对工作实在紧张的用户，还可在路上就开始或收尾一天的工作。

c.学生本的最佳选择

低廉的价格，朴实的配置，几乎没有任何花哨的配置，让低价超便携本成为家长为孩子准备的最好的学习伴侣之一。



UMPC既可满足学习生活中的所有需求，又几乎不具备让人沉迷的游戏能力，也没有放在课桌上过于扎眼的外形。同时和两本教科书一样的大小与重量，让它可方便地在宿舍、课堂、家庭之间携带。

另外我们还可把它送给退休无聊的老人，送给在乎外观不在乎性能的时尚MM，送给进行电脑自动检测的现代机械工等。须知，大多数普通人的应用需求，仅仅是把电脑当作休闲娱乐的一个选择而已。

三、难关

从概念到需求，我们都已经从上面的文字对于“上网本”这种移动信息共享平台有了一定了解。可以看到，市场需求是非常明确而强大的，尽管存在种种争议，信息平台的便携化、廉价化，已经是整个行业不可逆转的趋势。但面对着力强调轻便，强调低价的市场现状，还是有很多未曾被人注意到的隐忧。

首先是上网本自身固有的安全问题。在“上网本”概念迅速红遍全球之际，很快英国安全公司Rise Security的安全分析师称，由于某些“上网本”使用了尚未修正的Samba代码，黑客可以远程控制存在漏洞的系统，上网本的使用


曾经风靡一时的Tablet PC


如今的100美元上网本，从外形到设计基本延续了从前Tablet PC的思想

者，特别是商务人士必须开始意识到上网本带来的安全隐患。因为上网本较低的硬件配置决定了它只能运行安全性能较低的系统软件。采用了最新安全技术的较新的操作系统对运算能力和内存的要求较高，而上网本无法满足这些要求。另外，上网本较低的硬件配置也限制了其运行安全软件的能力，过时的系统软件更使其极易受到恶意软件感染。另一方面无线互联的风险也不可忽视，对于需要采用无线互联的上网本而言，Wi-Fi连接和USB接口是无线互联时代一直难以回避的隐忧。无线上网对于强调便携易用的上网本是必选的功能，在酒吧、机场、酒店等场合的热点或使用移动运营商提供的收费网卡，“上网本”可轻易登入网络。但无线上网面临的信息泄露争议从互联网时代来临之际就没有停止过。2004年，由于英特尔迅驰架构采用的802.11b无线通信标准存在设计缺陷，导致中国IT行业推出WAPI无线互联通信标准试图取而代之。这一事件引发的争端在当时甚至引发中美两国上诉至WTO进行仲裁。虽然英特尔后来的产品改用802.11g通信标准，国产WAPI标准无疾而终，但当前的无线网络环境下，个人MSN聊天记录、邮箱密码等依旧很容易被窃取。由于许多企业的监管力度不够，导致员工可轻易将企业系统上的数据传输到“上网本”并由Wi-Fi泄露出去，有些时候，甚至在用户不知情的情况下数据已经泄露了。此外，由于轻便易用，价格便宜，很多人对携带的上网本不够注意，被偷窃的可能性也大大提升。虽然上网本中很少有非常重要的数据，但一些私密信息的丢失还是会给人带来不小的困扰。



威盛电子提出的“开放式超移动产业策略联盟”设想图

对正在流行的上网本来说，这些隐忧无疑是马蹄上的一根刺。自英特尔在IDF上提出“上网本”这一概念后，迅速掀起了一股“上网本”热潮，势头很快压过了便携式笔记本电脑。本来，“上网本”是作为低价教育PC问世的，最初划定的市场仅包括教育市场及农村市场在内的新兴市场。但最终，这种低价格、适合用于无线上网但非全功能型的小尺寸笔记本电脑得到所有用户出乎意料的欢迎，虽然英特尔曾强调，“上网本”是为了满足消费者对更加便携、更加小巧、能耗更低、同时性能足以满足基本的、基于互联网的计算需求而开发设计的，适合追求简单、基本应用模式的消费者，并不适合那些需要进行更复杂的计算操作的用户。“上网本”还是被越来越多地应用在企业员工的日常工作及开会、出差等场合。面对着这些超出原有设计预期的市场应用需求，企业如何调整产品设计理念，在保持原有优势的基础上扩展产品功用，是渴望从“上网本”金矿中分一桶金的企业需要时刻思考的问题。可惜的是，目前尚未看到有效的转变，倒是另一个转变让“上网本”的生存环境雪上加霜，这就是“山寨”。



托夫勒的《第三次浪潮》给中国科技界带来过极大冲击

不得不承认，山寨是2008年中国最流行的词汇，无处不山寨，无物不山寨，甚至连“春晚”都有山寨版前来挑战。对于正在崛起，利润丰厚的上网本市场，“山寨”制造者自然不会错过。在英特尔提出“上网本”概念之后，诸多厂商迅速跟进。目前，几乎所有一二线PC品牌都已经卷入了上网本市场。在中国市场，甚至万利达、松讯达等众多家电、手机企业也纷纷挤进该市场欲分一杯羹，这也使得上网本市场呈现出了一定混乱局面。一方面，上网本目前在芯片供应层面还只是英特尔一家独大，产品设计生产也主要集中在几家台湾省OEM厂商手中，这使得不同品牌的上网本除了外观外，性能、配置的差距都很小，同质化现象异常严重，价格血拼成为唯一的竞争手段。另一方面，以VIA威盛为代表的台系厂商正在试图借鉴联发科MTK在手机市场成功的模式，以类似的方式进入上网本市场，目前正在积极联系国内3C品牌展开合作。2008年10月28日，威盛电子在深圳牵头成立了“开放式超移动产业策略联盟”，合作伙伴包括微软，而Sandisk、联阳半导体（ITE）和AMI等上网本的核心部件厂商也都在名单其中。威盛方面表示，该联盟成立目的就是上网本供应链，为下游厂家迅速进入移动产业提供更快捷的渠道。说得简单一点，就是威盛出CPU，微软出操作系统，其他联盟厂商出主板、SSD硬盘、内存甚至是液晶显示面板等元器件，形成整套可选择的配置方案，并根据下游销售商的订单交由指定的OEM商进行生产，这个联盟方案与手机行业MTK提供的整体解决方案十分相似。MTK的方案一度造成手机行业“山寨”泛滥，威盛牵头成立的联盟是否也会造成非法厂商制造劣质产品低价倾销牟利，从而造成整个上网本市场发展陷入混乱，这个问题目前也值得关注。虽然目前其中的弊端还没有浮出水面，不过参考手机市场的前车之鉴，提前做一些准备是必须的。

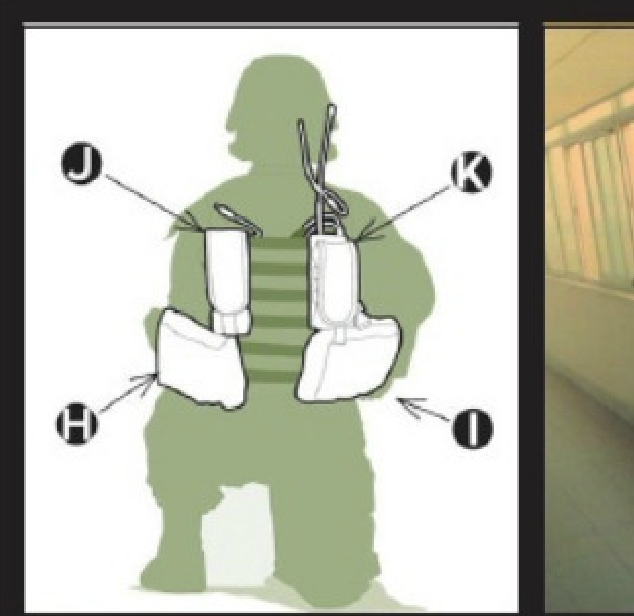
四、前景

不管争议如何，“上网本”的概念业已被消费者认可接受，物美价廉的产品永远是市场上最具竞争力的。UMPC或者NetPC作为一款填补手机和电脑之间空白的个人数据终端，在发展上还有很大的空间，其实这也正是因为这样，我们才能看到像开头那样，AMD和Intel高层之间对NetBook，或者是超便携电脑定位和方向上的理解有着如此的不同。但无论未来的发展如何，廉价UMPC的发展不应该脱离“廉价”和“移动”这两个特征。能在不影响电池续航时间、价格和体积、重量的情况下，哪怕给用户一台银河机，也绝不会有人嫌弃它过于强大的。



拥有触摸式旋转屏幕的华硕Eee PC T91，售价控制在4000左右

其实我们从上网本的应用中，就可以看到它未来的发展方向。在功能方面，更强大的电池和触摸式的旋转屏幕应该是最重要的改变，这两者的引入不仅能够增加廉价小本的吸引力，实际上也可以让其应用模式有非常大的改变。在手机和GPS、MP4等数码产品中已经非常常见的触摸屏方式，可以让已经用惯这些设备的用户操控更为习惯，甚至进一步取代MP4和大屏幕GPS。而更大的电池容量，可以让它的移动应用能力更出色。







集成可穿戴电脑的未来士兵装备

而在远期的目标方面，UMPC虽然结构紧凑，实际上完全有空间扩展相关的元件，将其接入移动电话网络，这样用户即使在户外，也可保证随时在线。这样的情况下，一些用户完全可用它彻底取代手机，在功能和性能上，其实廉价UMPC也完全可取代目前手机的所有周边功能，而通话则可通过蓝牙耳麦进行，平时仅开启通讯部分也可以大大延长电池续航时间。

而借助触摸屏和更强大的无线技术，更好的制造工艺，我们还可期盼更灵活的分体式产品出现，或索性出现一些和曾经的高端UMPC一样的廉价纯触摸屏产品，这样它们可以更方便地安置，携带和应用。而这种设备的原型，早已出现在很多国家的所谓“未来士兵计划”中，笔者相信相关产品很快也会像互联网一样，走入民用市场。

至于前面所提到的各个方面的隐忧，尽管“上网本”的使用可能存在这样或那样的安全风险，但通过采取适当的措施，这些风险并非不可规避。从技术参数对比看，目前很多上网本的配置与3～5年前的标配商务笔记本电脑基本持平，因此目前的上网本与早一些时间的普通笔记本电脑相比，没有实质性的技术性差别，面临的安全风险也基本均等。所存在的隐忧，更多的还是在企业和个人的电脑使用管理习惯上。企业应该有良好的安全保障制度、主流的安全保障系统，并严格执行安全保密措施。而个人也应该注意隐私系统的加密保护，及时安装和更新安全软件，并养成良好的使用习惯，防止隐私的泄露。毕竟电脑安全保障的关键，在于核心私密数据是否得到有效的保护。除此之外，需要注意的是，任何高价值数据都不应当存储在上网本中，例如企业数据库的口令、商务计划、个人金融管理数据等。企业经理人需要对员工进行必不可少的安全教育，而个人也应该有足够的安全意识。虽然上网本的自身性能并不差，日常使用中只要注意装好杀毒软件并及时更新，实时更新微软的安全补丁，从单机的角度而言，安全性和普通笔记本电脑是一样的。但如果应用在企业中，就需要关注整个系统的安全性问题，目前企业中的安全隐患，更多的还是安全制度的问题。企业不但要建立安全制度，还需要配合制度部署一些系统安全软件并进行设置。例如，很多公司的电脑都分配有自己的固定IP和固定端口，将员工的电脑端口与IP地址进行锁定，从网络端杜绝了数据泄露的可能。而从Wi-Fi的角度来说，目前大范围使用Wi-Fi的公司并不多，真正有数据保密需求的公司也不会建设开放的Wi-Fi网络。周群说，只要加强企业及员工自身的安全意识，传统的Wi-Fi安全协议和访问控制技术足以抵御“上网本”的入侵。



从结构上看，所谓智能作战装备，和便携电脑没什么区别。当然玩CS更方便了

总之，从目前看来，目前的主流上网本作为可以随身携带的最强大数据终端，以非常不错的价格为我们创造了几乎无限可能的应用。而随着它的发展和更多的新平台的推出，我们相信前方还有更加广阔的前景，它很可能会改变数码市场的整个格局甚至我们未来的生活方式。P

软件网络不分家
——23款趣味Web 2.0在线工具

■贵州 冰河洗剑

用电脑，离不开软件。不过在许多工作急需之时，手中没有可用的软件，该怎么办呢？在这个网络无所不能的今天，许多工作都可以通过网络在线完成。各种在线Office办公、Photoshop图片处理服务，功能强大不亚于本地安装的软件。尤其是许多新鲜的Web 2.0网站不断出现，逐渐打破了网络与软件之间的界限。

很多Web 2.0网站提供的在线服务，不仅可以完成许多实用的软件操作功能，有许多还非常有趣，操作的便捷性甚至远比真正的软件更简单。在本文中，将向大家择取介绍几款实用或有趣的Web 2.0网站在线工具应用服务。

一、图片小处理，不必PS——在线图片处理与特效服务

Photoshop在处理图片方面的强大，自然不用多说，许多仿Photoshop软件的在线服务，也同样功能强大。不过这类专业图片处理软件或服务，不是每个普通的电脑用户都会操作的，而下面所要介绍的一些Web 2.0在线图片处理服务，却拥有简单的操作、单一却实用的功能，更为吸引用户。

也许，使用Photoshop需要进行的多步复杂操作，现在只需简单上传图片，就可达到同样完美的处理效果！

1.Resizeimage：自由修改图片大小

Resizeimage（http://resizeimage.org/）提供免费的在线图片大小修改、裁剪服务。无须注册直接使用，可将上传图片修改成所需大小，或裁剪图片的任意部分。

浏览指定本地要调整编辑的图片文件，点击“Upload Image”按钮，将图片上传到网站（图1）。图片上传后，可选择大（Small）、中（Medium）、小（Large）和原始（Original）四种图片尺寸模式（图2）。也可以点击“Advanced editor”，打开高级编辑窗口，通过拖动图片边框，定制图片尺寸大小，边栏会有图片大小像素的数据参考。

调整图片大小后，可下载图片或通过E-mail发送共享。

2.Quickthumbnail：快速制作缩略图

Quickthumbnail（http://www.quickthumbnail.com）提供了调整图片尺寸大小，并快速生成缩略图的服务（图3）。

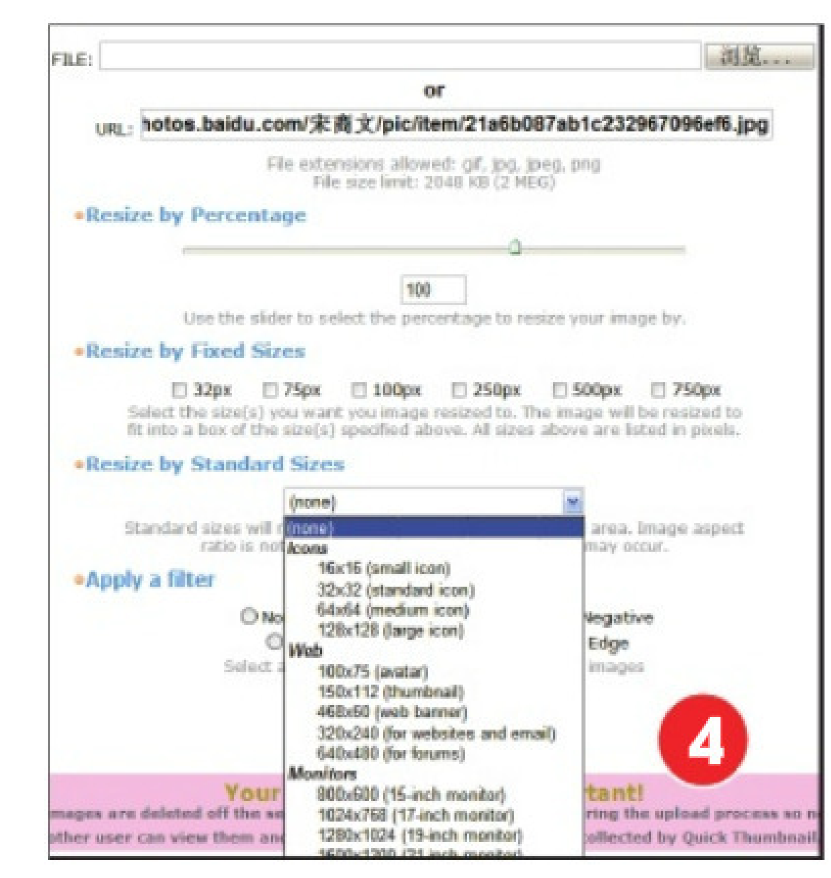
上传调整的图片文件格式，可以为GIF、JPG、JPEG或PNG格式图片，图片大小不能超过2048kB。Quickthumbnail提供了三种图片调整方式：“Resize by Percentage”可按比例调整图片大小，“Resize by Fixed Sizes”可指定调整图片大小到固定尺寸，“Resize by Standard Sizes”可按预先设置的标准进行调整。

使用“Resize by Standard Sizes”方式，在下拉列表中预设Icons（图标）、Web（网页）和Monitors（墙纸背景）三种类型的不同固定尺寸格式（图4）。选择合适的尺寸格式，即可生成所需的缩略图。

另外，Quickthumbnail还提供了几种图片处理特效（Apply a filter），包括模糊、锐化等。可在调整完图片后，自动对图片进行特效处理。选择设置调整方式后，点击“Resize it”按钮，即可查看和保存调整后的图片。

3.Smushit：最优化图片压缩服务

Smushit（http://smushit.com/）是一个在线图片压缩工具，可最优化压缩图片文件大小，而不影响图片的质量和视觉效果（图5）。



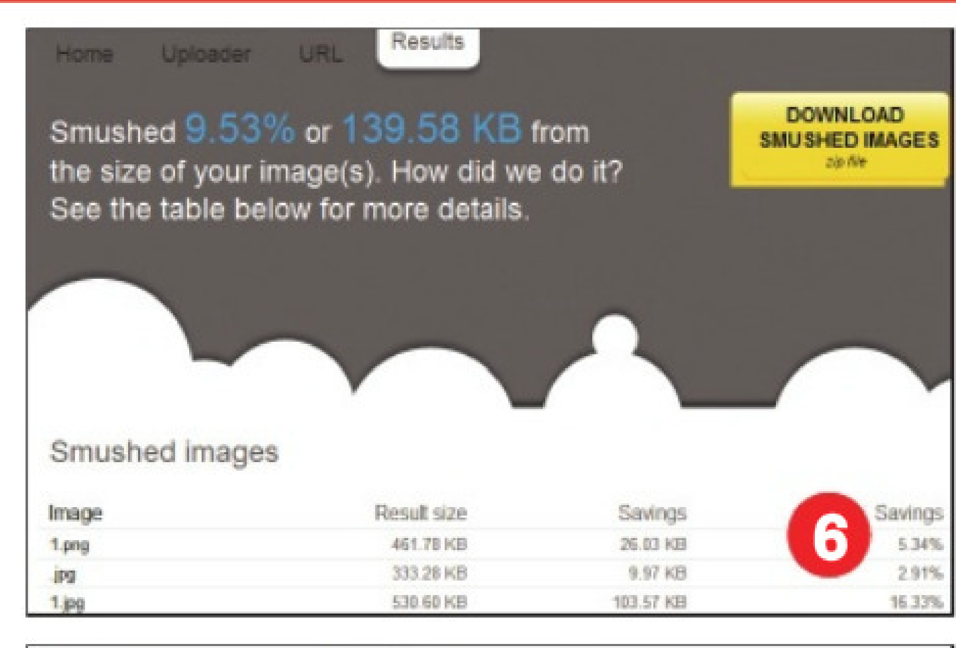


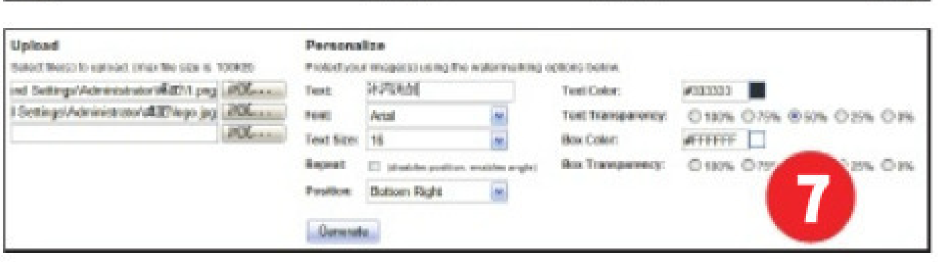
在Smushit页面中点击“Uploader”打开上传页面，可通过本地上传或网络输入图片，网站支持批量上传。图片上传后，Smushit就会自动开始压缩图片。

Smushit提供了最优化压缩方案，可在不影响图片质量的前提下，尽可能将图片文件压缩至最小。Smushit的压缩效果非常好，在下方的列表中会显示压缩前和压缩后的体积对比（下页图6）。压缩文件可直接下载保存，也可以直接通过链接调用。

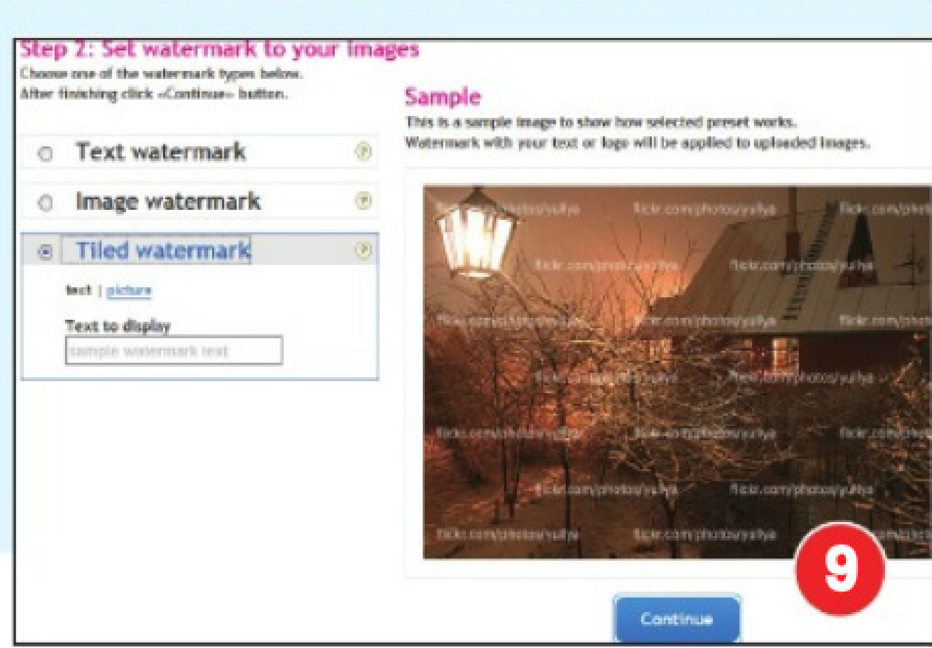
4.Watermarktool免费在线图片加水印工具

如果不会操作图片处理软件添加版









权说明或注释文字，可以尝试一下WatemarkTool（http://www.watermarktool.com）这个为图片添加水印的在线服务。

Watermarktool的使用非常简单，选择上传需要添加水印的图片，可一次性为10张图片添加水印。然后可以对水印进行一些设置，包括文字内容、字体大小、字体颜色、背景颜色、透明度、水印位置等（图7）。设置完毕后，点击“Generate”按钮，即可生成添加水印的图片了。

值得一提的是，在设置水印时，WatermarkTool提供了一个“Repeat”选项，选上后水印文字将覆盖全图，让图片水印绝对无法清除（图8）。

提示：

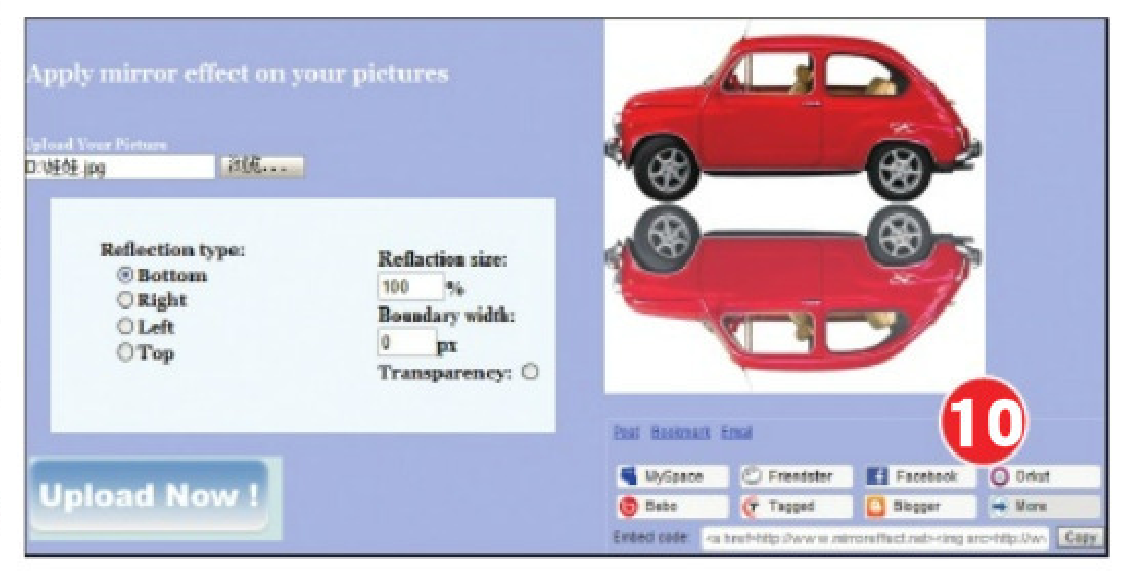
PicMarkr（http://picmarkr.com/）也是一个不错的为图片添加水印的在线服务。使用PicMarkr为图片添加水印非常方便，只需简单的三步。

首先，可选择上传图片，或从Flickr相册中引用图片，并设置图片输出尺寸：500px、800px、1024px。然后要求选择水印方式为文字或图片，其中“Titled watermark”方式可使用文字或图片平铺此原图片，让添加此种水印方式的图片更难被盗取版权（图9）。为图片添加水印后，可选择下载图片，或直接上传到Flickr相册。

5.Mirroreffect：让图像产生镜面效果

Mirroreffect（http://www.mirroreffect.net/）是一个特殊的在线图像特效制作工具，可制作出镜面效果。

指定上传一张本地的图片，支持各种常见的图片格式。然后选择镜面反射方向，可设置在原图片的底部、右侧、左侧或顶部，并设置反射图像大小、间距、透明度。设置完毕后，点击“Upload now”按钮，即可将图片上传到网站上并自动制作出镜面特效（图10）。



在页面右侧可选择将图片发布到Facebook、MySpace等网站上，在下方的可复制嵌入代码，直接将图片嵌入网站论坛中。

6.Watereffect：简单的水中倒影制作

Watereffect（http://watereffect.net/）是一个简单的在线工具，可在线制作水中倒影特效的GIF图片。



Watereffect使用非常简单，选择一张本地图片，点击“Upload now”按钮上传后，即可自动生成水中倒影的效果（图11）。生成的图片为GIF格式，有水纹波动的动态效果，并且提供多种应用分享方式和EMBED输出代码，方便外部调用。

7.Makeagif：Web 2.0风格的在线GIF制作



Makeagif（http://www.makeagif.com/）是免费的在线GIF图片制作工具，可将上传的多张图片按顺序合成为GIF图片（图12）。

在Makeagif网页中选择上传要制作为GIF图片的文件，用户最多可上传12张图片，但大小限制在1MB以内。注意选择上传图片时要按顺序，在下方可对切换参数进行简单的设置（图13）。“Loop animation”设置是否循环播放Gif动画；“Animation speed”设置动画播放速度。另外，可选择“Resize for AIM buddy icon”项，将生成的Gif图片分辨率调整为适合AIM聊天软件表情。



设置完毕后，点击“Create GIF”按钮，即可自动生成GIF动画文件了。

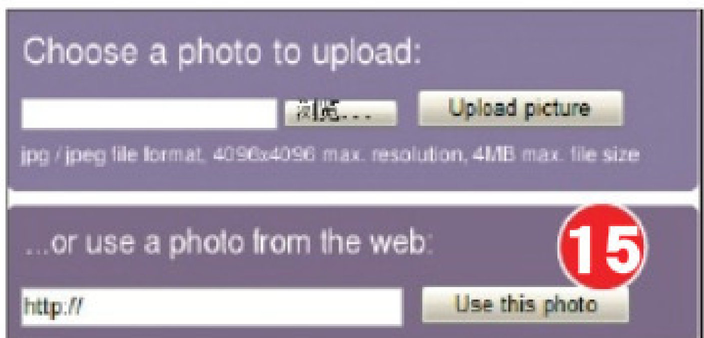
8.Tiltshiftmaker：微缩世界，在线制作移轴镜效果

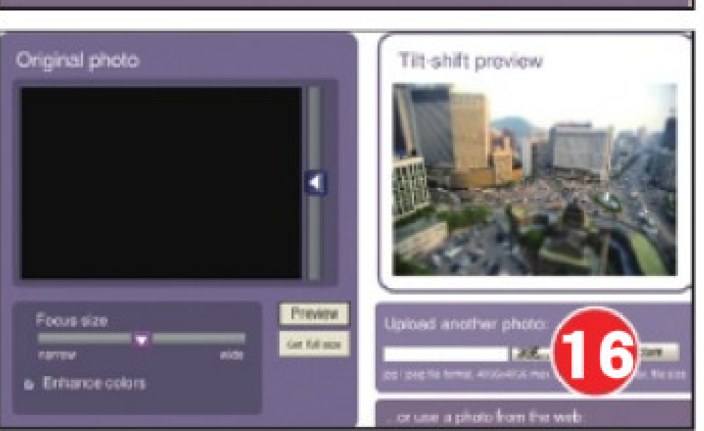
移轴镜摄影的魅力很独特，可用于制作微缩模型效果图片，一般通常使用Photoshop来模拟移轴镜效果，不过制作起来比较麻烦。Tiltshiftmaker（http://tiltshiftmaker.com/）提供了模拟移轴镜效果的网络服务，制作过程比Photoshop简单许多。

移轴镜摄影（Tilt-shift photography）

移轴镜头的作用，原本用于修正普通广角镜拍照时产生的透视问题，现在被广泛利用来创作变化景深聚焦点位置的摄影作品。移轴镜摄影（Tilt-









shift photography）泛指利用移轴镜头创作的作品，所拍摄的照片效果就像是缩微模型一样很特别（图14）。

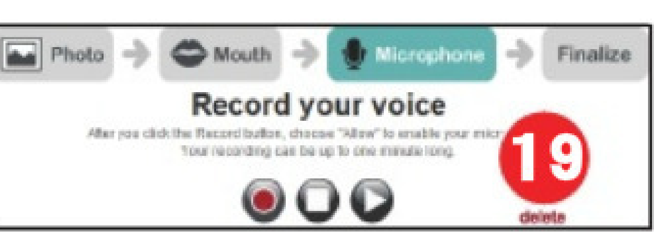
首先，上传要制作微缩特效的图片（图15）。Tiltshiftmaker支持jpg/jpeg格式的图片文件，图片体积不能超过4MB，也可直接引用网上的图片链接。

载入图片后，在下面的编辑框中，使用右侧边栏可调整焦点位置，在下方的“Focus size”处可调整对焦范围（图16）。调整效果是即时显示的，非常直观，可随时看到生成的缩略效果。满意后，点击“Get full size”按钮，即可生成移轴镜效果图片（图17）。

9.Storyblender：Make Me Talk，让照片开口说话

Storyblender（http://www.storyblender.com/index.asp）提供了一个很好玩的服务“Make Me Talk”，通过为照片添加一张嘴巴，可以让照片开口说话。



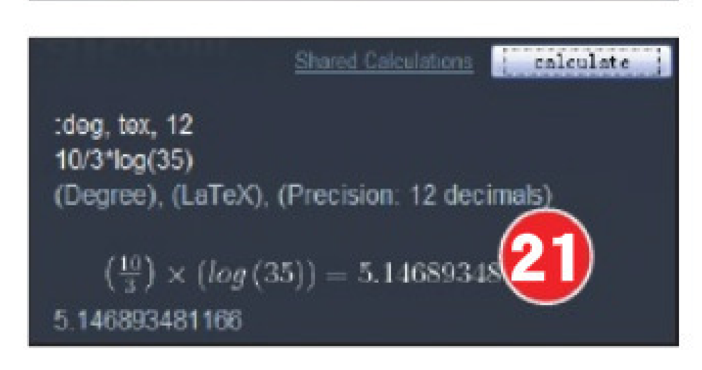


首先，上传一张图片，支持JPG和PNG图片格式，图片大小不能超过5MB。上传的照片最好是大头照或脸部正向的照片。然后要求选择添加一张嘴形动画（图18），这些嘴形动画并不是非常逼真，而是有些卡通或恶搞效果的。添加的嘴形动画会显示在照片上，可调整嘴形的位置与大小，使嘴形与照片更好地融合在一起。

然后录制照片开口说话的配音（图19），录制完毕后保存生成一段视频，可设置私有或公开发布分享。

二、丢掉“计算器”，网络帮你算——在线计算与统计服务





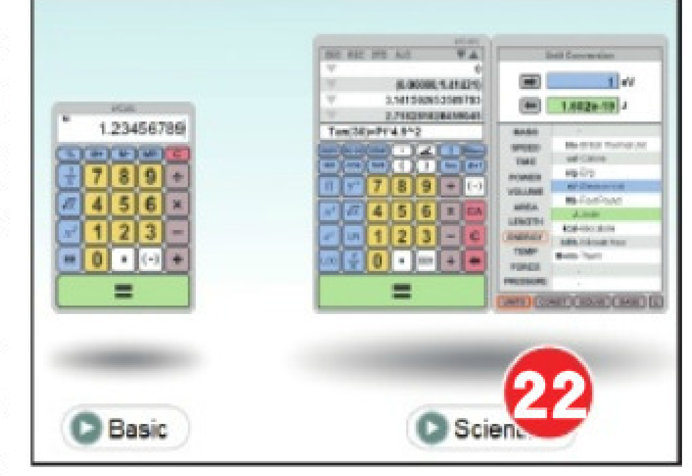
Windows系统自带的附件“计算器”工具，功能实在太弱，稍微复杂的统计运算无能为力。许多Web 2.0站点专门提供了强大的计算与统计服务，以弥补系统在计算统计方面的不足。

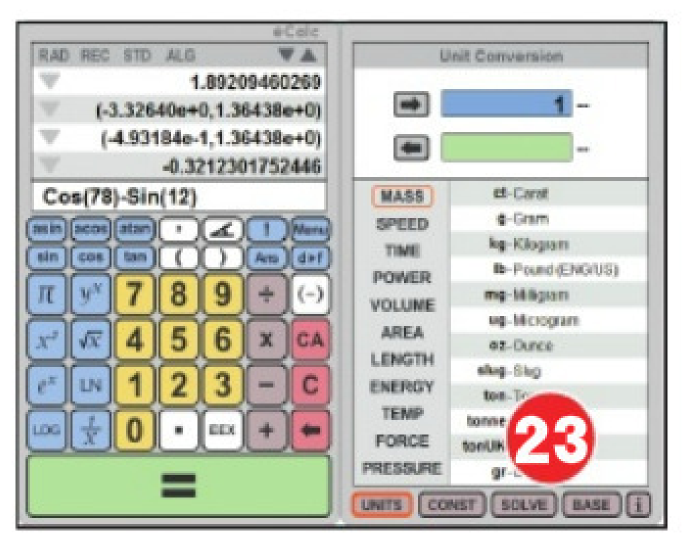
1.Web20calc：功能强大的Web 2.0计算器

Web2.0calc（http://web2.0calc.com/）是一款非常具有Web 2.0风格的在线计算器，提供强大的科学计算功能。

在计算器的右侧即为简单常用的计算功能，左侧是各种科学计算功能，包括单位转换、常用单位、直线相关，矩阵等。计算完毕后，在计算器上方显示计算公式及结果，在下方的“History”中会记录显示所有进行过的运算（图20）。

另外，Web2.0calc为注册用户提供了“专业计算模式”，用户可在线编辑特殊的计算表达式，点击“Calculate”按钮，即可自动转换用户输入的计算表达式，并得出结果（图21），用户还可以将计算式子嵌入博客与朋友分享。





2.eCalc：很棒的在线计算器

eCalc（http://www.ecalc.com/）是一个很棒的在线计算器，可解决从简单到复杂的所有数学运算。

eCalc包括“基本型（Basic）”和“科学计算型（Scientific）”两种类型（图22）。eCalc的基本型与Windows系统中的计算器差不多，科学计算型功能则强大得多。

eCalc科学计算型左侧顶栏可选择多种运算模式，右侧提供了强大的数学计算功能按钮，如单位转换、常用单位、直线相关，矩阵等（图23）。也可直接在左侧的输入框中输入计算表达式，点击“=”按钮，即可得到计算结果。

在线计算器服务列表

Calculator（http://www.calculator.com/）：一个非常专业的在线计算器，提供了基本型、分数运算、科学计算、曲线运算等专业的数学运算模式，还提供了抵押、贷款、时间、单位运算等实用的服务。

Motionnet Calculator（http://www.motionnet.com/calculator/）：提供基本、科学型两种计算器模式，界面很简单，功能与eCalc相似。

Jctrans（http://www.jctrans.com/tool/jsq.htm）：一个国产化的科学计算器，使用起来非常简单，功能也能满足一般需要。

Gcalc（http://gcalc.net/）：专业水准的图表类运算器，提供了两种运算模式。

Easycalculation（http://www.easycalculation.com/）：一个在线计算器的集合，收集非常多的专业数学运算和实用型运算计算器。

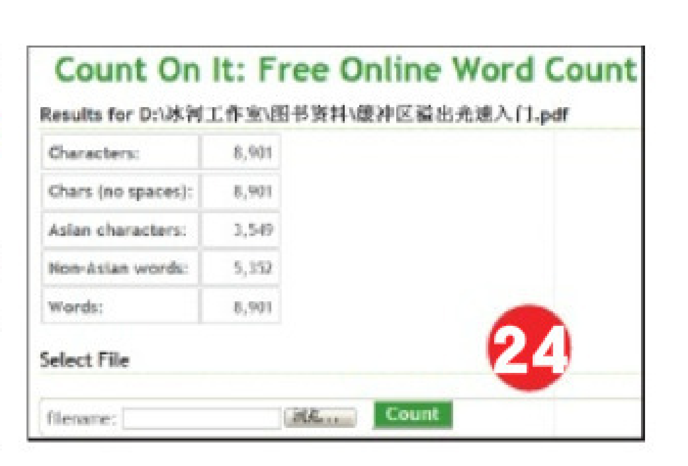
Calculateforfree（http://www.calculateforfree.com/）：免费在线计算器的集合。

3.Wordcount：在线字数统计

在MS Office和许多功能强大的文件编辑工具中，都提供了字数统计功能。不过如果要对PDF、XML之类的文件进行字数统计就比较麻烦了。Wordcount（http://felix-cat.com/tools/wordcount/）是一个很简单的在线工具，可上传文件进行字数统计。

在Wordcount页面“Select File”处点击浏览，指定要上传统计字数的文件，目前支持的文件格式包括PDF、HTML、XML、CSV、TXT，文件大小限制为1MB以内，不支持MS Office文件。

点击“Count”按钮，即可开始上传文件并自动统计文件字数。统计信息中可以区分字数、字符（不含空格）、字符（含空格）、中文字符、非中文字符等（图24）。



三、网络世界，听比看更精彩——在线Text-to-Speech文本转语音服务

将文本转为语音，有比较实用的意义。对于一段英文资料或一篇英文文章，将其转换为语音文件，可放在MP3或各种移动设备中随时收听练习听力。浏览各种新闻或评论之类文字为主的网页博客时，将文字内容转换为语音收听，是比较省力的方法。

有许多Web 2.0网站提供了在线的Text-to-Speech文本转语音服务，可方便地将一段文字内容或各种格式的文档转换成语音文件。对于Blogger或站长来说，还可利用网站提供的Podcast功能，很方便地将自己的博客内容同步转换为播客，从而提供给读者另外一种轻松的阅读方式。普通的浏览者，则可对自己喜欢的博客或网站进行转换，轻松地听博客听网页。

1.Spokentext：在线Text-to-Voice 服务

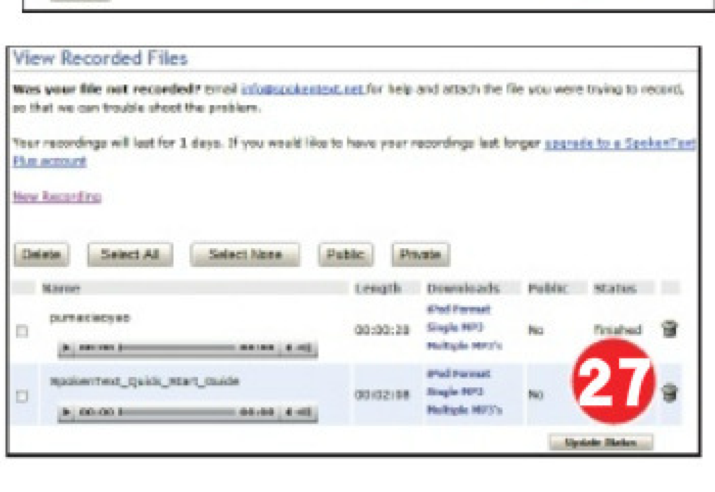
Spokentext（http://www.spokentext.net）提供在线Text-to-Voice（文字转语音）的服务（图25），支持将多种文档转换成语音内容。



注册登录网站服务后，点击页面中的“Create a new recordings”按钮，打开添加语音转换任务页面。在这里提供了多种语音转换方式，包括输入文本（Enter Text）、上传文档（Document）、指定网页（Web Page）、邮件转换（E-mail）和博客转换（RSS 2 Feed）等（图26）。



例如这里选择输入文本（Enter Text）方式，在“Voice”中选择要转换的语音类型，可选择设置转换为英语、德语或法语输出音频，并可选择转换为男声或女生。“Words Per Minute”用于设置语速，“Volume”设置输出语音音量。此外，还可设置在转换完毕后，是否发送提醒邮件，将转换生成的音频文件发布等。



设置完毕后，在“Text to Convert”中输入要转换的英语文字内容。点击“Record”按钮，打开语音输出页面，可看到所有语音转换文件列表（图27）。点击播放按钮，可收听转换生成的音频效果。在转换完成的文件后可选择多种下载方式，例如选择“iPod Format”链接，可下载iPod所支持的音频直接播放。另外，还可输出为MP3或者MP4文件等格式。

在音频文件列表页面中，还可设置音频文件是否公开发布。每个用户可获得一个Podcast播客网页，其链接地址形如“http://www.spokentext.net/recordings/用户名/”，在其中可共享发布自己的音频文件。

另外几种音频转换方式设置也比较简单，上传文档转换方式可支持的文件类型，包括PDF、Word、TXT文本、PowerPoint文件等；网页和博客转换方式，则只需指定相应的网页和Feeds链接即可；E-mail邮件转换方式，可将要转换的文字内容通过正文或附件的方式，发送到指定的邮箱地址“port95woman@spokentext.net”中，即可自动完成转换。

2.Bindspeak：听E-mail！

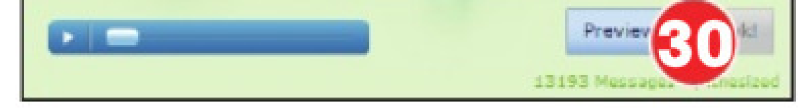
Bindspeak（http://beta.blindspeak.com/）是一个在线文字转语音，并能将转换结果发送至E-mail的服务（图28）。朋友就可以不用费神看邮件，只需要听就可以了。



在页面中间的输入框中，输入或粘贴要转换的E-mail邮件文字内容后，可点击“Preview”按钮试听（图29）。Blindspeak将输入的文字转换为语音后，在输入框下方会显示一个播放条，点击播放进行试听（图30）。试听效果没问题后，在上方的“Where is it going”中输入收件人E-mail地址，点击“Speak”按钮，Blindspeak就会将输入E-mail中的文字转换成MP3格式音频文件，发送至收件人邮箱。收件人打开邮件后，点击邮件中的链接，就可以“听”邮件了。

Blindspeak转换生成的每个邮件音频文件链接地址有效期为30天，过期自动失效。在文字转语音（Text-to-Speech）方面，Blindspeak还做得比较简单，人声、语速还不能进行更多设置，而且很遗憾的是这个工具还不支持中文。不过在发邮件方面，Blindspeak使文本信息转换成语音信息，丰富了收发信息的方式，尝试一下还是挺有意思的。





提示：

Blindspeak和其他几个在线文字转语音服务都不支持中文的转换，我们可以输入一段拼音，将其转换为MP3文件，达到间接转换中文语音的目的。虽然效果不是很真切，但是发音基本清楚，听起来就像刚学中文的老外说中国话一样。

3.Vozme：听博客，听网站，上网用看不用听

Vozme（http://vozme.com/）也是一个将文字转为语音的服务（图31），有趣的是，它可通过插件代码的方式，将自己的博客或论坛语音输出，让浏览者“听”博客或“听”网站。

在页面的“Enter text in English”输入框中输入要转换的文内容，Vozme只支持英语、意大利语和西班牙语等，不支持中文汉字，但能识别拼音。然后在输入框上方选择要转换的语音为男生或女生（图32）。最后点击“Creat MP3”按钮，打开一个新页面试听转换生成的语音文件并可进行下载（图33）。



32



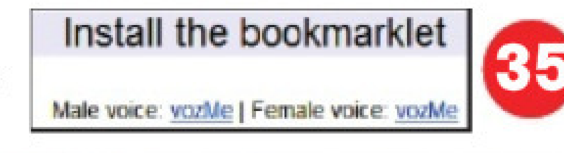
33

另外，Vozme提供了站长工具，只需在自己博客或网站上添加一段插件代码，就可以实现将站点内容语音输出的功能。点击打开页面中的“Webmasters”链接，可以看到Vozme针对不同类型的博客和网站，提供了多种代码添加方式，包括Wordpress插件、图片链接转换、文本链接转换、按钮转换等。

例如这里要让浏览网页的用户自由选择收听网页中的内容，可以将如下代码添加到网页代码中：请选择一段英文内容点击本按钮即可收听代码添加到网页中后，当用户选择网页中的某部分文字内容，然后点击页面中的收听按钮（图34），即可调用Vozme网站中的脚本自动转换选择的内容，并自动转换成语音播放收听了。

另外，网站还提供了一个“Speech in your browser”的在线插件工具（http://vozme.com/bookmarklet.php?lang=en），可在浏览任意网页时，让浏览器自动读出网页中的文字内容。

在插件添加页面中，选择要转换语音类型为男生语音Male voice或女生语音Female voice。右键点击相应的“Vozme”链接（图35），在弹出菜单中选择“添加到收藏”命令，即可在收藏夹中添加语音转换插件。如果使用的是Opera或Firefox之类的浏览器，那么则需要直接将“Vozme”链接拖动到收藏夹工具栏上。以后在浏览网页时，用鼠标选择文字内容，点击收藏夹中的vozMe链接，即可自动转换所选择的文字内容了。



35

4.Yakitome：号称世界最好的文字转语音服务



Yakitome（http://www.yakitome.com/）是一个号称世界上最好的功能强大的在线转换文本成语音服务（图36）。Yakitome支持将English、Spanish、French、German四种语言的文字以及DOC、PDF、TXT、HTML、XML等格式的文档转换成MP3、WAV等音频格式文件（图37）。注册登录Yakitome，点击“Free Text To Speech”进入音频转换操作页面。

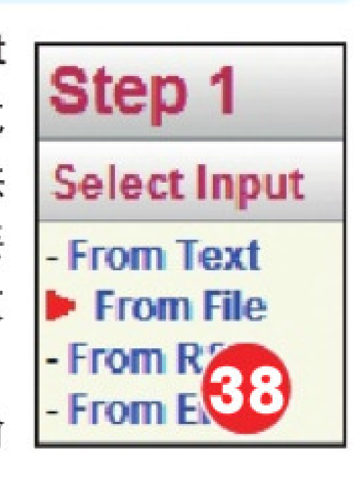


36

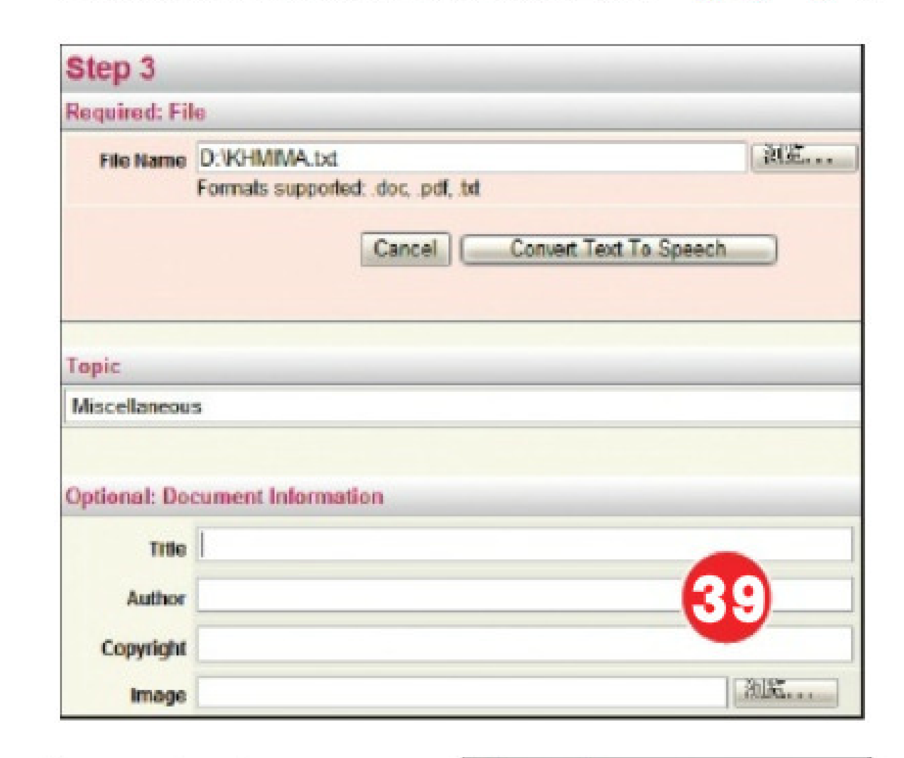


37

首先在“Select Input”中选择输入方式（图38）。Yakitome提供四种输入方式：可直接输入文字，或者上传文档，支持DOC、PDF、TXT格式，也可直接输入RSS Feed链接地址，另外，还可抓取支持POP收信的E-mail邮件内容进行转换。选择输入方式后，要进行相应的输入设置。例如这里选择采用上传文档的方式，可在“Step 3”中浏览指定本地要上传的文档，并设置上传后生成的音频文件标题、作者、版权信息等，并可设置音频文件略缩封面图片（图39）。

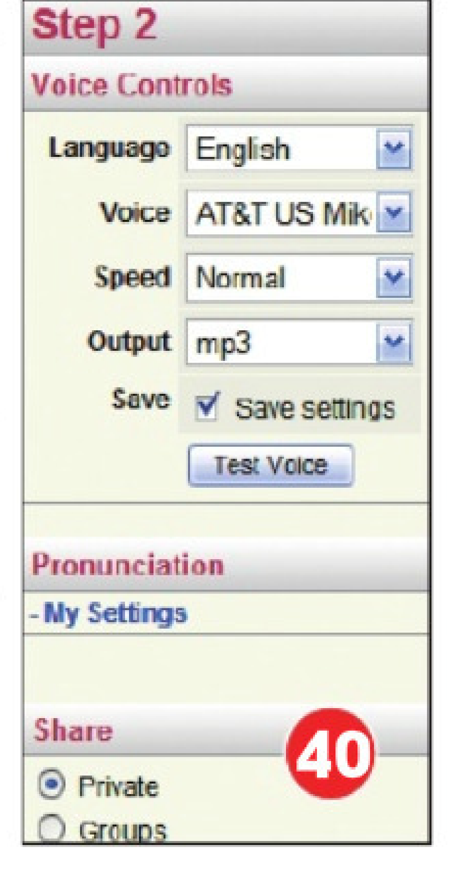


38



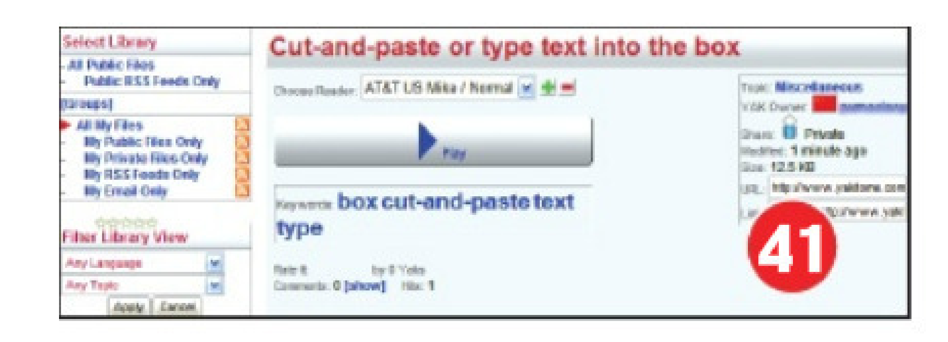
39

然后在“Voice Controls”进行输出进行设置，包括语言、人声、语速、文件格式，并可设置是否公开分享生成的音频文件（图40）。



40

最后点击“Convert Txt to speech”按钮，即可开始转换。转换生成的文件可以在线试听，也可下载到MP3、iPod等设备上。通过网站提供的代码，可方便地将生成的音频文件引用发布到自己的博客或网站中（图41）。



41

5.Ispeech：支持文档类型最多的文字转语音服务

Ispeech（http://www.ispeech.org/）也是一个在线文字转语音服务

（图42）。Ispeech提供的服务主要包括两方面，一是对各种文档的转换，另外是专门面向Blog的转换服务。Ispeech支持的文件类型包括：Microsoft Word、PowerPoint、Adobe Acrobat、RSS Feeds、HTML等。



打开网页后，选择转换服务方式，可直接输入文本内容，也可上传文档或指定转换网页博客链接地址。例如选择“Upload file”上传文档方式（图43），支持的文档格式非常多，包括PDF、Word、RIF、PPT、XLS、TXT、HTML、RSS等。浏览指定上传的文档路径后，点击“Listen or EMBED”按钮，即可自动进行转换。在对网站和博客进行转换时，直接输入URL链接地址即可进行转换。



文件转换为音频后，可下载到Blackberry、iPods、iTouch、iPhones等设备上播放，也可以MP3格式下载，也可通过提供的一段代码，将转换的音频以Widget加入到博客或网页中分享发布。

特别值得一提的是，Ispeech转换出来的音频，其质量非常好，发音非常清晰，朗读效果也很不错。

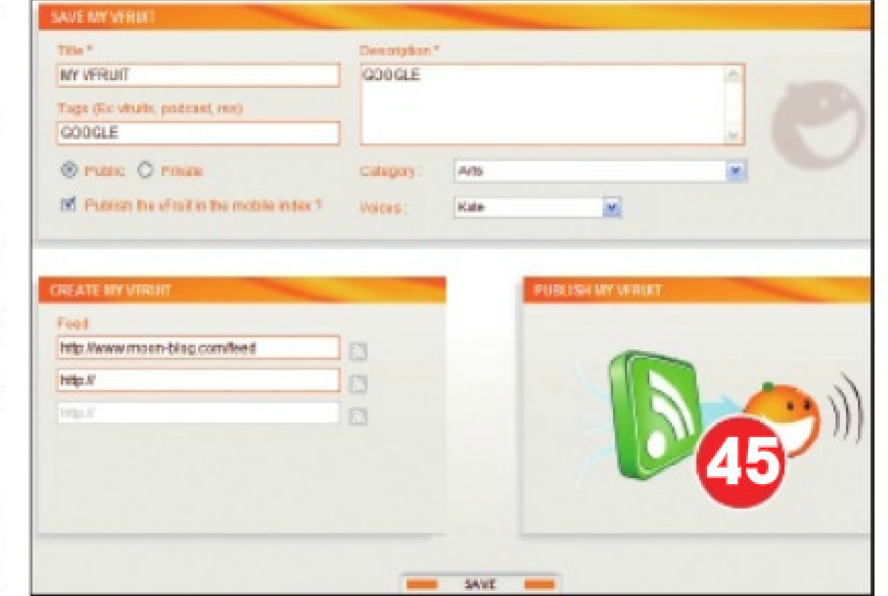
6.Vocalfruits—RSS文本转Podcast语音，博客变播客

Vocalfruits（http://vocalfruits.com/）是一个RSS文本转语音Podcast服务（图44），将Feed条目转换成语音MP3文件，并可以Mobile、Podcast和Web三种方式输出。其中比较有趣的是Podcast输出方式，可通过Odiogo转换RSS/feed内容为Podcast，从而实现将博客转换成语音播客。



注册并登录Vocalfruits网站服务，点击页面中的“Creat your vFruits”链接，打开创建转换语音项目页面。在页面中可选择三种转换方式，RSS、Mail、Compose。

这里选择“RSS to Voice”方式，在打开的页面中输入Podcast标题、标签、描述，并设置分类和是否公开。在“Voices”中可选择语音输出方式，支持英语、法语和西班牙语三种语言的文字输入和男女语音输出。在下方的“Feed”中输入博客Feed地址，可同时输入多个Feed地址，Vocalfruits能将多个Feed合并转换成一个Podcast源文件（图45）。



设置完毕后，点击“Save”按钮，保存提交设置。在“My Fruits”页面中可查看管理提交保存的Feed语音转换项目，每个项目提供了Mobile、Podcast和Web三种输出方式（图46）。



在“Podcast Ouput”中复制播客链接地址，在浏览器中打开，可看到Feed的每一个条目都被转换成MP3格式的语音文件。在每一篇博客日志标题下方都设有Flash播放器可以直接收听，并可进行下载（图47）。

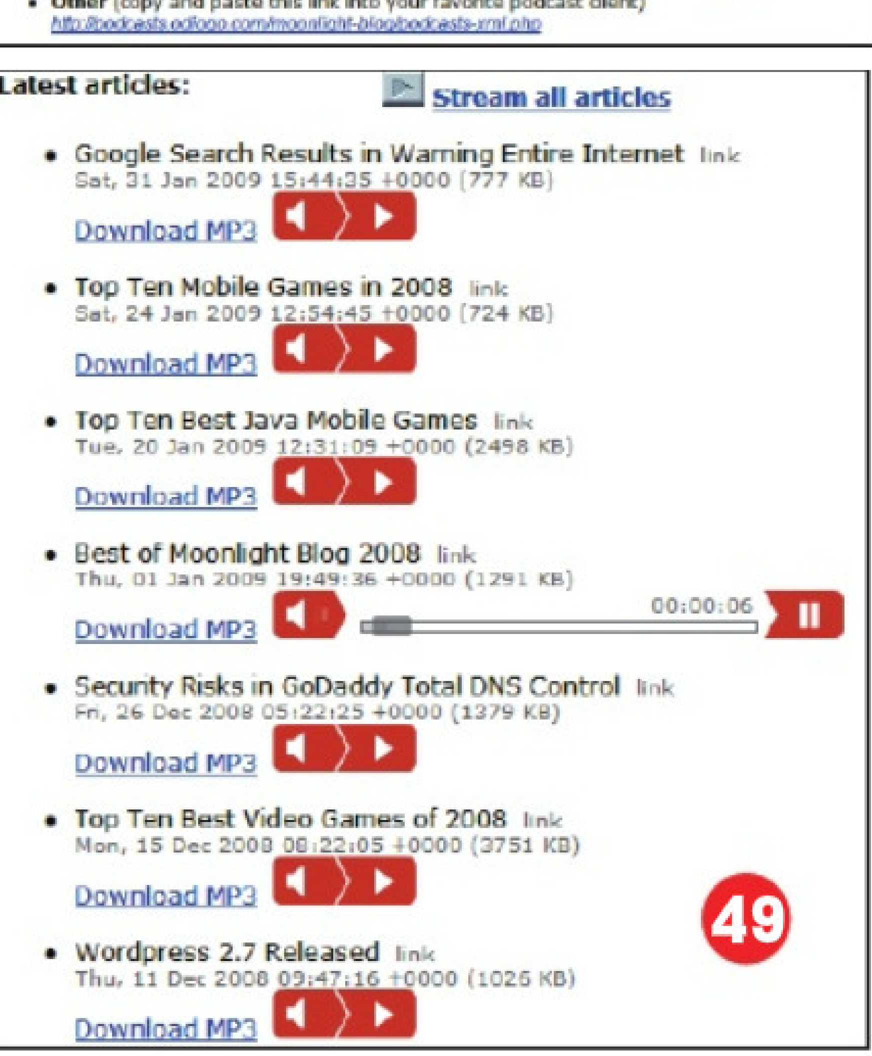


另外，Odiogo（http://www.odiogo.com/）也是一款将RSS/Feed转换成语音文件的服务，可方便地将博客变为播客。

输入Blog/Feed地址后，Odiogo会为每个Feed生成三种格式的Podcast Feed：HTML、XHTML和XML/RSS格式（图48）。其中，HTML格式适合于普通的网页浏览器，XHTML格式则适合在手机等移动设备上浏览，XML/RSS格式则可直接通过Podcast客户端订阅，例如Juice苹果公司的iTunes。



在Blogger、TypePad和Terapad三种平台上搭建的博客，每篇日志都会单独被加上单篇文章播放器。在博客转换管理页面中，可播放或下



载每篇文章的转换生成的语音版本（上页图49）。另外，Odiogo还有提供广告计划，用户可以加入这个计划来赚取收益。

上面介绍的几个在线文本转语音服务，转换的语音效果都不错，但是可惜的是都不支持中文。国内的网站非常擅于模仿，如果能提供类似的文字转语音服务，支持将汉字转换成语音，并能读取RSS/Feed内容，实现听博客的功能，一定会很受国内用户欢迎。

四、音频视频处理，无需专业——在线音频视频处理服务

日常电脑操作中，音频视频处理必不可少。各种音频视频处理软件功能非常强大全面，不是普通在线服务可以替代的，于是一些Web 2.0网站别有新意地提供了独特的音频视频处理功能，补软件之所不能。

1.Vloud：音量加大些，在线调音服务

在网上下载歌曲或音效的时候，常常会下载到一些音量比较小的音乐文件，往往得动用一些音频处理软件来修补调整音量。如果觉得软件调整处理不便，Vloud（http://www.vloud.com/）提供了简单方便的音量增强服务（图50）。

vloud 50

在页面中可上传小于10MB的MP3或wav音频文件，然后设置一下要选择增强音量的等级。其中，“Light”增强音量的程度最小，“Loudest”增强音量非常大，可大大提升音量。上传文件后完成后，Vloud会自动提升音量，在页面中点击“Play”链接（图51），即可预览音量提升后的效果。满意的话，点击“Download”按钮，即可下载增强音量后的文件。

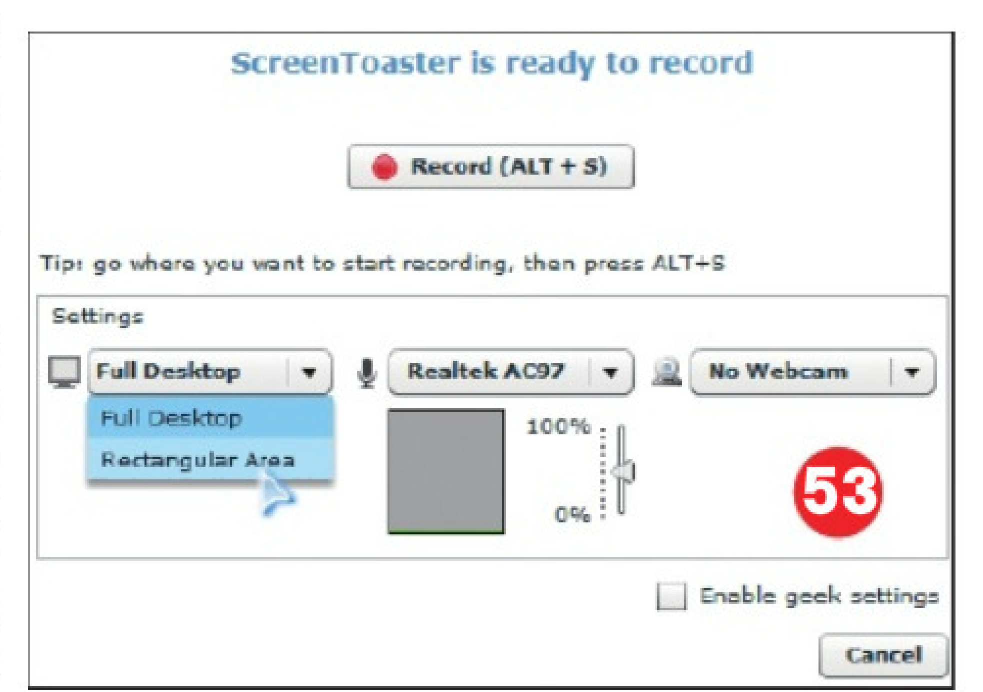


2.ScreenToaster：教程轻松作，在线屏幕录制服务

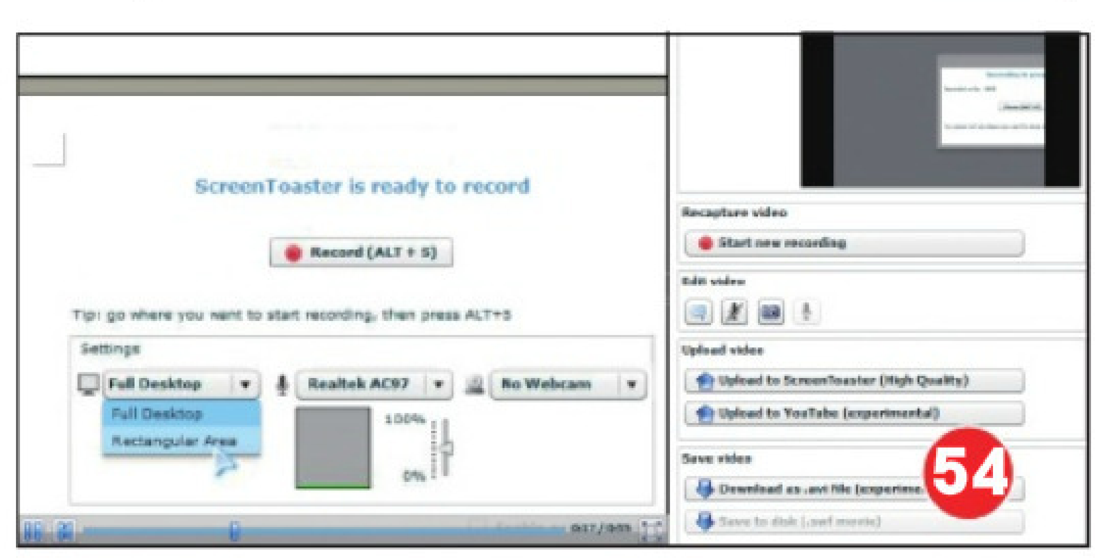
录制电脑屏幕视频教程之类的，通常需要安装一些专门的屏幕录制软件，操作也较麻烦。而ScreenToaster（http://www.screentoaster.com/）提供了一个基于Java虚拟机（图52），并能运行在Web浏览器窗口中的在线屏幕录制应用服务，让屏幕录制更加轻松自由。



ScreenToaster服务的构建基于Java虚拟机的开放式交互平台，因此用户无需下载和安装任何第三方的浏览器插件，即可实现屏幕录制。Creentoaster的使用非常简单，点击网页中的“Start Recording”按钮，即可开始录制。



在录制设置页面中，可选择录制整个桌面（Full Desktop），也可录制指定的矩形区域（Rectangular Area）。并可设置是否同时录制麦克风或电脑音源，并选择录制摄像头（图53）。设置完毕后，点击页面中的“Record”按钮，或者按下快捷键，开始倒计时，计时完毕即开始录制指定的屏幕区域。



Screentoaster支持快捷键，Alt+S可进行全屏录制，Alt+Shift+S进行局部录制，录制过程中按Alt+S停止录制。录制完毕后，可按快捷键停止录制，打开录制视频预览和编辑窗口（图54）。在这里可预览视频效果，并可进行简单的描述、添加文字标注等。

录制的视频可直接下载，ScreenToaster也提供了视频发布与视频分享的功能，用户可以很轻松地将在录制完成的教程视频直接发布到官方网站上。

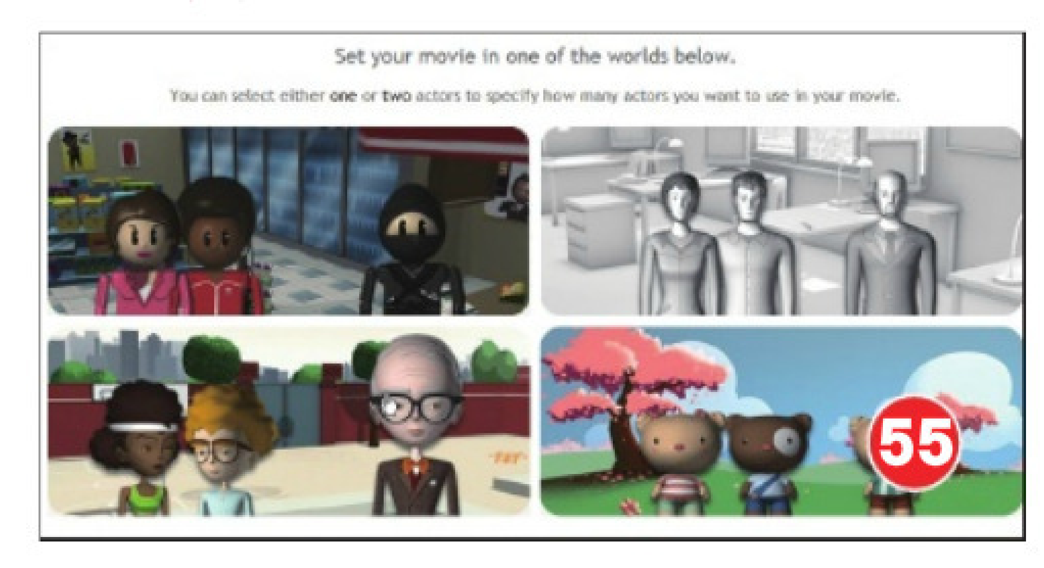
3.Xtranormal：做电影与打字一样简单，在线电影制作服务

在印象中，电影制作似乎是一件非常有技术性的专业技能，估计应该要用上不少普通用户闻所未闻的软件吧？xtranormal（http://www.xtranormal.com/）这个号称“会打字，就会做电影（If you can type,you can make movies）”的网站，确实让人大吃一惊。

Xtranormal是一个功能强大而使用简单的在线电影制作平台，在这里用户俨然变成了导演，可指挥演员安排场景，利用各种电影素材，制作出一部有趣的卡通电影。

Xtranormal中提供了6个演员和相应的演员动作素材，以及各种场景和音效素材。通过所提供的素材，用户可以安排场景，任意组合动作，并设计情节，通过声音素材和文本转换的语音进行配音，从而制作出一部有趣的电影。

Xtranormal的操作很简单，在页面中点击“Make Movie”链接，首先要选择场景与演员（图55）。

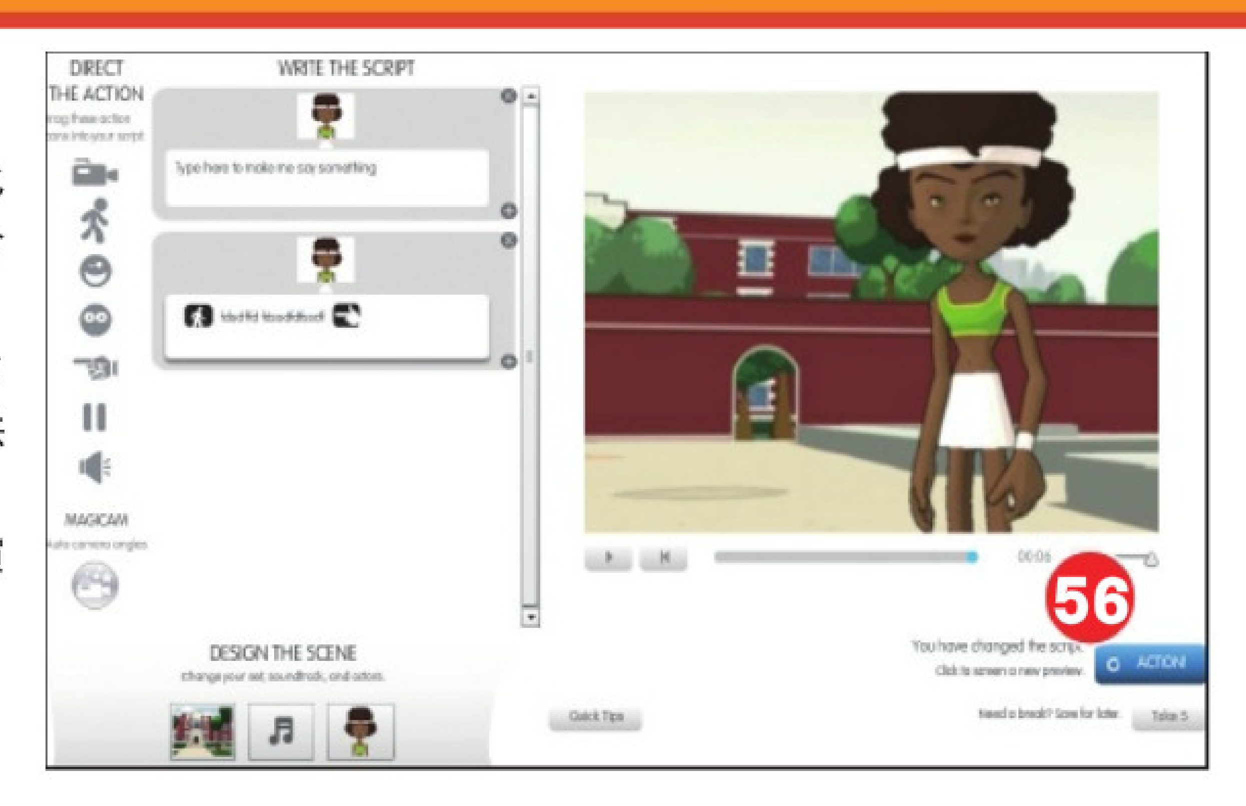


选择了场景之后，打开影片制作页面，在页面左侧底部的“Design the scene”中，可点击设置修改电影的场景、演员和背景音乐。在“Direct the Action”中显示有许多电影元素，动作、表情、音效等，只要按照情节将这些元素拖拽到“Write hte script”中即可。“Write hte script”相当于一个剧本设计，在其中可增加影片片段，并将各种元素拖动到片

段上，在每个片段下方可输入一段文字作为对白（图56）。

Xtranormal提供的演员、动作、场景和各种电影元素比较少，而且偏重于“Text-to-Movie”，因此Xtranormal适合于制作对白较多，而动作及场景变换相对较少的动画短片。

电影制作完成后，点击“Action”按钮，即可预览影片效果，并可将制作完成的影片发布共享。在官方网站上提供了许多共享发布的影片，其中有许多制作得很不错。其实，虽然这个电影制作平台简陋了一些，但是如果有充分的导演天赋，也一样可设计出有趣的影片。



五、玩转手机的Web 2.0在线服务

Web 2.0的触角早已延伸到电脑与网络的方方面面，手机之类的移动通信设备与电脑网络密不可分，同样也成为Web 2.0的一个重要应用点。



1.“火种”：手机电话簿在线同步服务

“火种Hozom”（http://www.hozom.com）是一个提供手机电话簿同步的在线手机网络应用服务。火种提供了手机电话簿同步服务，如果手机换号可通过火种方便地通知好友更新。

注册火种后，可选择验证绑定自己的手机号码。然后需要下载安装火种客户端软件，火种提供了Java版、Windows Live和Symbian版。通过火种手机客户端登录后（图57），可在火种电话本个人管理页面中管理联系人电话薄，备份电话本和同步联系人信息等。



通过手机客户端软件，将手机电话簿中的联系人全部备份导入火种后。在PC上通过浏览器登录火种，进入“我的电话本”，可手工添加新的联系人，并丰富完善导入联系人的各种详细信息（图58）。

添加修改完毕后，备份保存电话本，再使用手机登录火种同步联系人，即可让自己的手机电话薄丰富详尽了。如果手机丢失，也可通过火种重新下载保存在网站上的联系人信息。

此外，在火种中还附带了许多实用的功能和游戏，例如来电归属地查询、火种小玩意等。比较特殊的是，火种带有SNS功能，通过分组功能建立群组，并通过签名档，可建立起一个庞大的手机社区，实现手机网络SNS。

2.Beemask：手机联络保隐私，手机号码在线隐藏服务

垃圾短信、骚扰电话让人不堪其扰，因此手机号码的保护显得越来越重要。在网络聊天和各种网络社交中，互留真实的手机号码不可避免带来个人隐私问题。如何能正常使用手机联络，又能保护手机号码不被泄露呢？

Beemask（http://www.beemask.com/）是一个别具一格的在线服务（图59），它提供专为手机联络提供个人隐私保护，在手机通讯中隐藏手机号，保证手机号码的安全性。



Beemask需要注册并绑定手机号码，使用非常简单。当需要与网友通过手机联络，但又不想留下真实的手机号码时，可让好友也注册Beemask绑定好友的手机号。然后双方约定一个用于建立连接的任意字符串，这个字符串被称为“Beeword”。例如可设置Beeword为“wonderful”，只要与好友两个人同时登录Beemask页面输入“wonderful”（图60），然后点击“Connect Call”按钮，就能互相拨通对方的手机。这样在正常手机通话的同时，也不会暴露自己的真实手机号码。

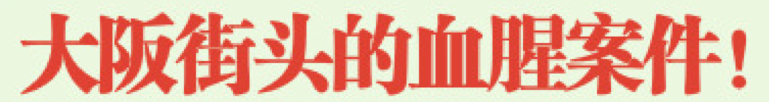
各种Web 2.0网站在线服务多姿多彩，除了文中介绍的这些实用的功能和服务外，还有许多精彩的Web 2.0网站等着我们去挖掘。在线办公、在线视频转换、在线闹钟提醒、在线健康管理、在线加密……软件能实现的，网络同样也行！



■北京 Griffin

前言：

大千世界，网罗一切。有了网络，我们才知道从前是多么闭塞，不要说在地球的另一端，就是发生在身边的奇闻异事也白白错过。不过那都是过去的事情了，“网罗天下”今天要带给你更多惊喜。iPhone上的《极品飞车》和魔方解密软件展现了这款手机的惊人拓展性，另类控制的CubeMP3让我们见识了人类的奇思妙想。本期特别推荐的是“输入就发音”网站和“恒星的一生”视频，还有那些有趣的Flash小游戏也令人拍案称绝。



大阪街头的血腥案件!

http://www.youtube.com/watch?v=b9NJMzYCbjo&eurl=http://jandan.net/2009/01/18/daban.html

虾米！有人在街头十连斩？虾米！有人当街饮弹身亡？虾米？歹徒竟然向才泡汤完毕走出浴池的七旬老者连刺数刀！

好吧，看完这段视频你一定会被其中一些镜头雷到。笔者只能说，这真是一个充满了爱的国度，尽管有些人是看到了镜头而与拍摄者进行配合，但从画面中可以看到，无论在街头巷尾，还是大型的百货商场，甚至连手持电话正在与人商谈的路人甲乙丙都会在“中枪”的一刻摆出各种不同的造型，而且不分男女老少，不管你是枪击、刀刺、连斩都会看到相应的受伤反应，甚至有人当场仆街！我只能说，同样的行为可能在其他国家里就进行得不会如此顺畅，而在日本这样的恶作剧行为就见怪不怪了。

屁神传说

http://jandan.net/2008/06/20/puzzle-farter.html

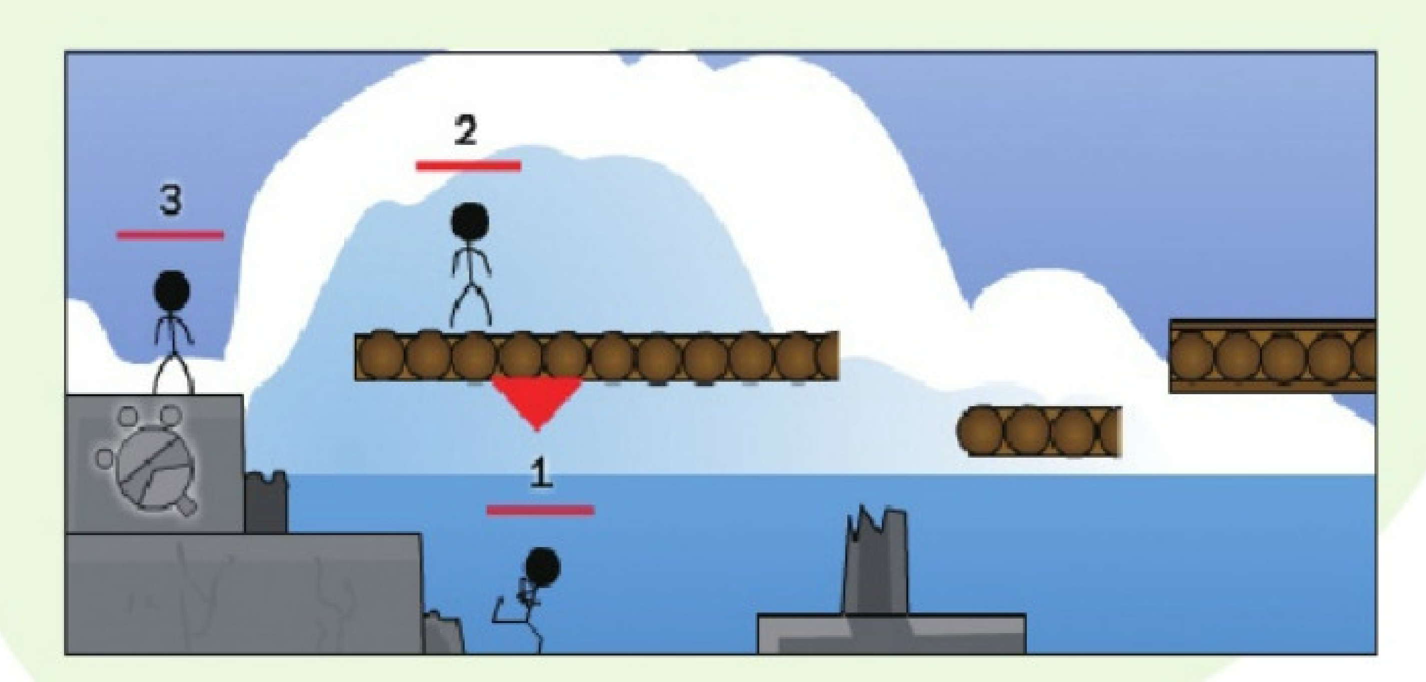
跟所有SE（From Start to End）类游戏一样，我们要做的是在花掉3次重生机会向前冲过50关。比起玛丽大叔坚强的头顶和屁股，在这个诡异的星球里主角唯一的能力就是飞行。当然，由于这位“屁神”在空气动力学知识方面所知有限，角色只能以腾空时（按方向键↑跳起）持续喷射可疑气体（在空中长按方向键↑）的方式进行游戏。



领土战争

http://jandan.net/2007/12/18/territory-war.html

这是一个回合制战略射击游戏。游戏由两方军队开打，每一回合会轮到一方的某一个人动作，直到其中一支军队全灭。全键盘操作，轮到我方时，先按（1）进入移动模式，在移动模式时用←→先进或后退，空格为跳。按（2）进入攻击模式，按1到3选择武器，如开枪、手雷等。用↑↓调整射击角度，再按空格射击。





狂派手电筒

http://nerdapproved.com/bizarre-gadgets/led-torch-does-triple-duty-flashlight-nightlight-and-tiny-transforming-terminator/

记得《变形金刚》热播之后的一段时日里，可以看到满天飞舞的各色以“变形”为看点的广告物品，不过多在汽车、打印机之类的中大型商品，而且也仅仅作为一种宣传而已。为了进一步满足各类爱好“变形”的人们，有人发明了一种霸天虎手电筒，同一只手电可以用3种不同的形态出现，可以站立，可以爬行，当然，在你需要的只是一枚手电的时候，它也可以收起多余的腿，安安份份当一个照亮的家伙。



声控手机Zumba Phone

http://www.zumbalumba.com/

手机的发展可谓日新月异，它现在不仅是生活必需品，同时还是顶尖技术的展示平台。这里说的声控手机可不是以前我们那种小心翼翼录音，咽炎感冒就不认的那种简陋声控，由于采用了最新的声音识别控制系统，Zumba Phone简单到只有一个鹦鹉螺一样的小耳机，再加上体积本身就很小的Zumba主机，其所有功能均通过语音命令控制。

Zumba Phone的核心技术被其研发公司IA Technology命名为Top Secret，顾名思义，这是高度保密的技术，我们暂时无法了解太多。不过相信这种技术不会保密太久，只要成品一面世，各路山寨很快就会倾巢而出了。

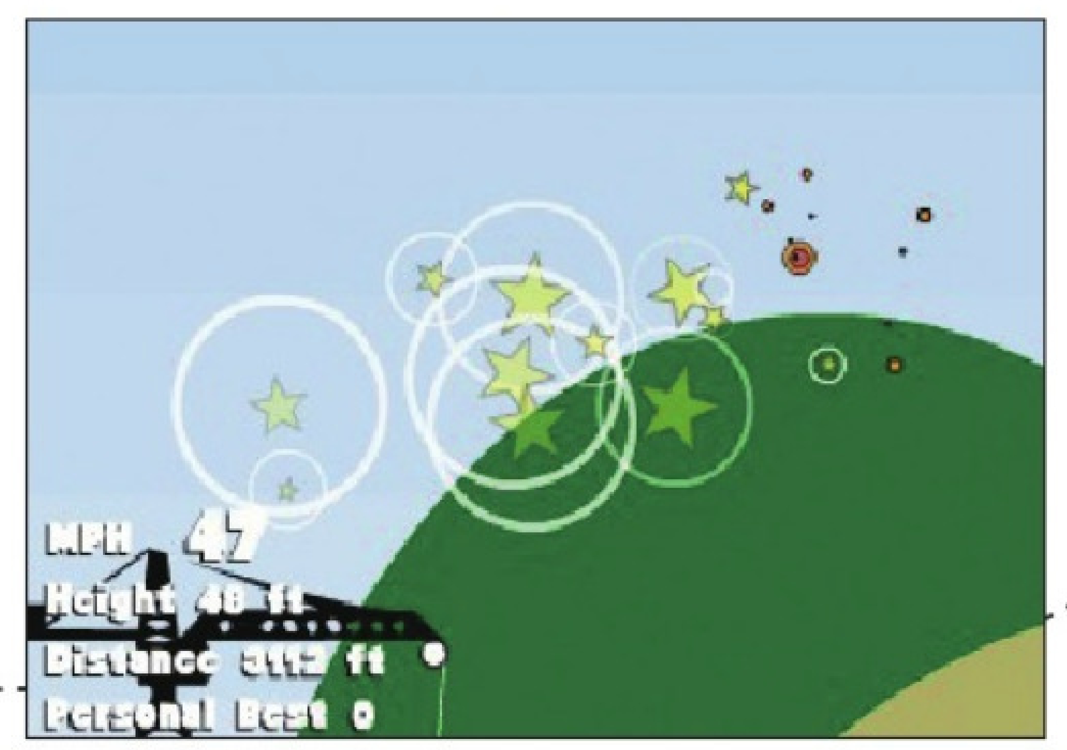




扔我

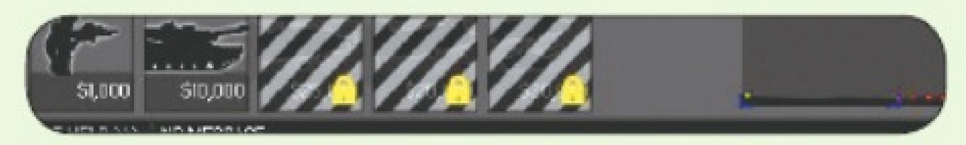
http://www.thorgaming.com/games/386/throw-me.html

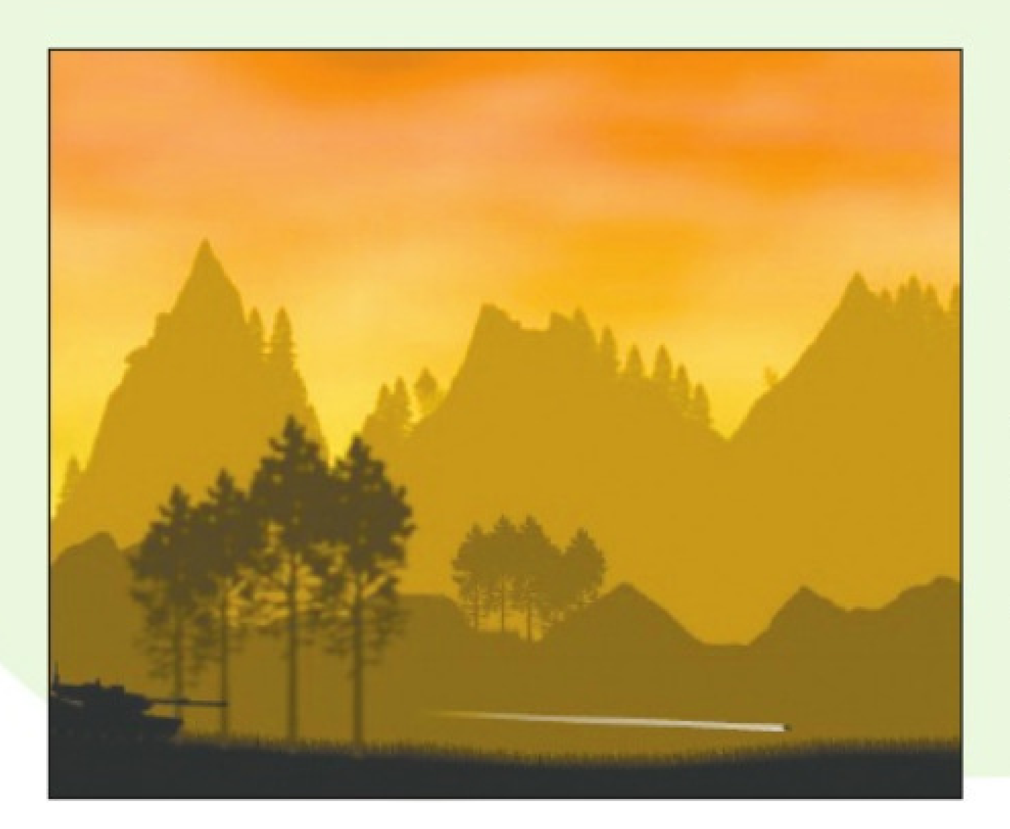
其实已经有过很多个用鼠标甩着扔东西的Flash游戏了，但不管形式怎么变，大家还是很喜欢玩。这款《扔我》很好地掌握了扔东西游戏的精髓，那就是甩鼠标的手感和速度感。在《扔我》当中，理论上只要你运气够好，可以把让这个东西在扔出去以后无限飞行。游戏操作很简单，点击开始，用鼠标甩出后按空格键扔或者继续扔。注意，必要时在空中还可以按空格键放气球来调整姿态。这种游戏永远是说起来无聊，但一玩就停不下手，这似乎和强迫症有关。



黑色行动

http://www.thorgaming.com/games/4093/shadez.html



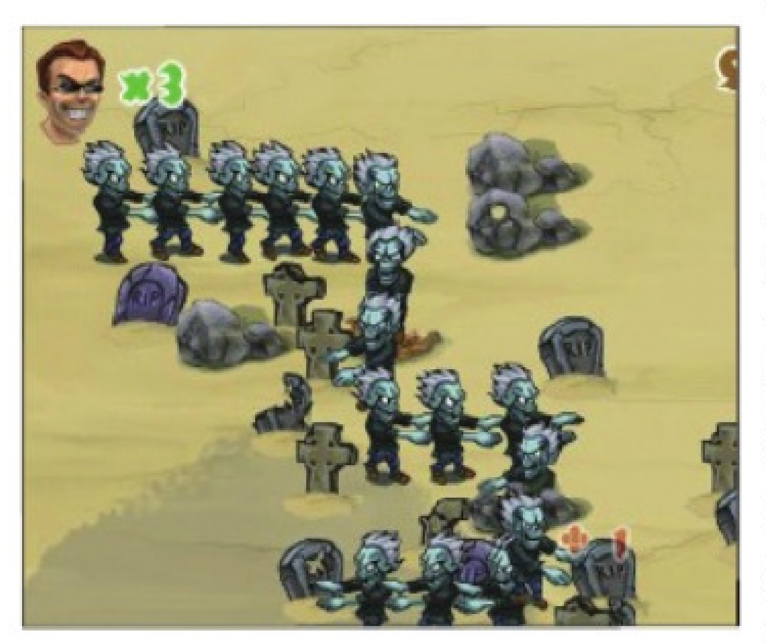


别管这个游戏的名字，这是一款关于战争题材的Flash小游戏。它的特别之处在于吸收了某些即时战略游戏的元素，比如金钱的使用和战斗单位的生产。作为一款Flash游戏，当然不可能有太复杂的操作。在《黑色行动》中，你只要控制单位生产和移动场景的速度就可以了，这些作战单位知道自己要做的事情。在画面的右下方可以看到场景外的标识，蓝色框表示当前画面的范围，那些红色的小点就是敌人。你必须注意自己部队的行进位置，并控制场景跟进，《黑色行动》玩的就是这个。

僵尸入侵

http://www.crazymonkeygames.com/Zombie-Invaders.html

僵尸这个东西事实上为人提供的娱乐要大于它制造的恐惧，在数不清的僵尸游戏当中，它们都充当着行动缓慢、视觉效果好、急剧刺激性的靶子。这款《僵尸入侵》Flash小游戏充满喜感，一群僵尸排着整齐的队伍在欢快的音乐伴奏下曲里拐弯地向主人公扑来，你要做的就是拿手中的枪把它们一个个打倒。游戏场景中会出现一些障碍物，它们的威胁其实要高过那些僵尸。障碍物会挡住子弹的前进，为僵尸赢得时间，因此，你必须选择从障碍物中间射击或者干脆把障碍物打碎。《僵尸入侵》的另一个难点在于射击提前量的掌握，由于子弹飞行较慢，所以射击不是即点即中，再加上障碍物的因素，还是有点难度的。





真实“光晕”战车

http://www.oxmonline.com/article/features/mag/we-drove-warthog

还记得《光晕》这个游戏吗？当然记得，只要驾驶过一次疣猪战车，终生都不会忘记。现在，终于有人尝试把这超酷的战车做出来了，这就是由Peter Jackson的Weta工作室为电影《Halo光晕》制作的光晕战车。光晕战车由Nissan Patrol 4×4小卡车改造的，该车配有6缸柴油发动机，四驱驾驶。驾驶这样的光晕战车实在是件威风的事，不过不是谁都有机会尝试的。目前，这辆战车停在新西兰某军营里，要是你有机会把它A出来，千万要记得告诉我。



输入文字就发音

http://tdc.putonghuaonline.com/tools1.html

即使计算机技术发展到今天这个地步，翻译软件的能力还是很有限，毕竟语言文字这种复杂多变的系统要研究透彻是很难的。因此，你也不要对这个语音翻译软件抱有太大的幻想，不过它基本还是能够满足中低端的要求。只要在输入框中输入文字，注意，必须是繁体字，系统就会发出普通话和粤语语音。令人惊讶的是，该系统的发音相当柔和，能够分辨轻重音。

iPhone上的极品飞车

http://jandan.net/2009/02/02/need-for-iphone-speed.html#more-8287

去年12月，EA Mobile在Apple Store Events大会上公布了一组iPhone版本《极品飞车》的视频，另所有游戏爱好者大开眼界。从该视频中可以看出，《极品飞车》iPhone版本的效果别具一格，尤其是其操作方式，完全遵循iPhone功能，从而使这款竞速游戏的模式有了新突破。iPhone版《极品飞车》利用iPhone的物理引擎，左右倾斜来达到左转右转的效果，玩家可以把iPhone本身当作方向盘使用。目前还不知道EA什么时候发行该游戏，不过从这个视频上，我们看到了手机游戏的新希望，虽然不是每款手机都能达到如此效果，不过在手机技术高速翻新的今天，我们完全不用等待太久，就能体验到新的游戏模式。



好奇害死狗

http://www.wistv.com/global/category.asp?c=151146&clipId=&topVideoCatNo=3851&topVideoCatNoB=67010&topVideoCatNoC=125643&topVideoCatNoD=87934&topVideoCatNoE=138849&autoStart=true&topVideoCatNo=default&clipId=3327902

家有爱犬又要玩Wii的朋友注意了，由于狗狗们天生对晃动的木棒怀有强烈的好奇心，所以当你在家玩Wii，挥舞Wiimote时可要格外小心。

近日来自美国Michigan州的一对母女在玩耍圣诞节新购的Wii时，由于太过投入没注意家里爱犬的动静。当小女孩开始打保龄、手握Wiimote向前挥动时，爱犬突然发飙冲向女孩，头部直接被女孩手中的Wiimote击中，当场就昏死了过去。

好在有邻居的及时救助，据说是给狗狗做人工呼吸，小狗这才以苏醒过来。现在，该母女称，她们再不会在狗狗面前玩Wii了，如果要玩，就要把狗狗关在门外。

月球纸币

http://picstopics.blogspot.com/2009/01/moon-republic-money.html

如果你已经熟练掌握了火星语，也能流畅地用脑残体来撰写文章，那么接下来你就应该要准备一些这样的月球纸币了。要随时为了冲出地球，走向宇宙做好各方面的准备，流通的货币则是必须要考虑在内的。这里是月球共和国中央银行发行的一套纸币，用以纪念对月球及天文史上做出重要贡献的人物。



精致的数码缝纫机

http://www.engadget.com/2008/12/30/the-quattro-6000d-this-aint-your-grandmommas-sewing-machine/

这台名为Quattro 6000D的数码缝纫机附带一个4.5×7英寸的HD LCD显示器，缝纫机头上装有摄像头InnovEye，使用Up-Close Viewer技术，能让使用者清晰地观察到手下布料花纹的走向，同时对比显示器上给出的原图，可以帮助你纠正一些不必要的错误以更好地工作。另外它还带有3个USB借口，允许用户扩充一些设备，例如移动硬盘等（Quattro 6000D自己只有少量空间存储）。





做个属于自己的徽章

http://www.says-it.com/seal/index.

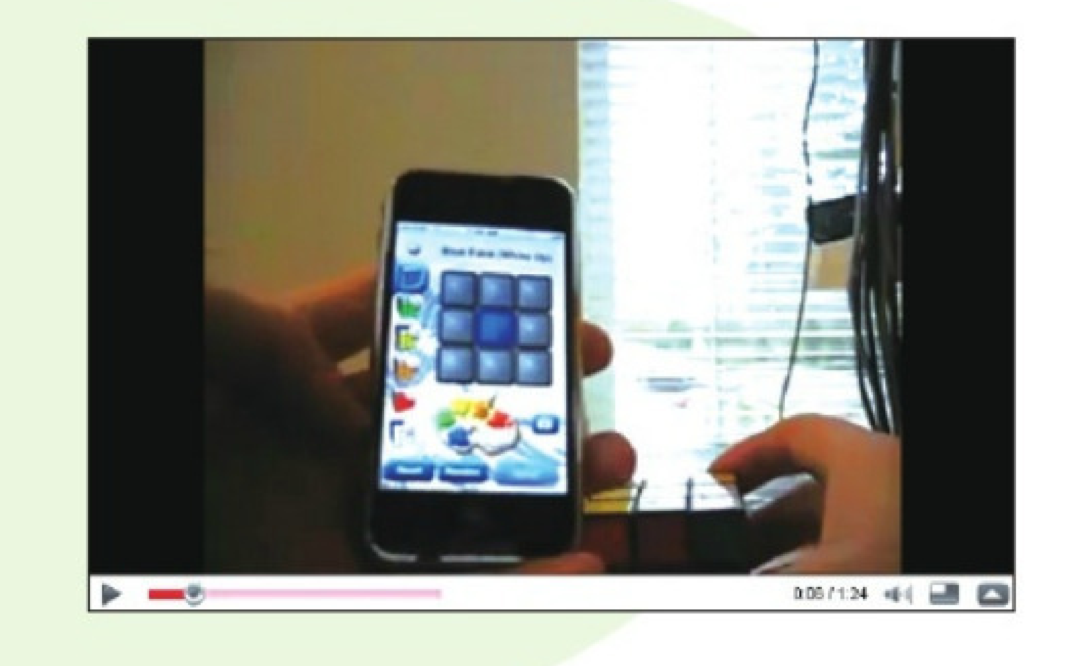
做个属于自己的徽章吧，这样，在你将来功成名就之后，也好让自己的家族有个标识，用华丽的火漆封印家书，这是多么神气而又宅的美事啊！在这个徽章制作网站上，提供有功能复杂的徽章编辑器，并拥有大量的模板供你选择。在选择徽章的基础形状之后，你可以任意注明徽章上的文字、字体、颜色等等，编辑器提供的固有选项基本可以满足你各种要求。最后还要设定徽章的尺寸，在一切满意之后，只要点一下生成键就OK了。这个编辑器的遗憾之处在于，提供的模板大多是欧美风格的徽章，而且编辑器不支持中文字样。

iPhone魔方解密软件

http://www.youtube.com/watch?v=sXJtkJOHpkk

相信这个软件一定是个和我一样被魔方折磨到抓狂的人开发的，当然，我的方法更简单合理一些，我选择把它掰碎。这个名为CubeCheater的小软件能够让人通过iPhone迅速解开各种魔方谜题，它能一步一步教导你如何解开手上这个讨厌的的魔方。

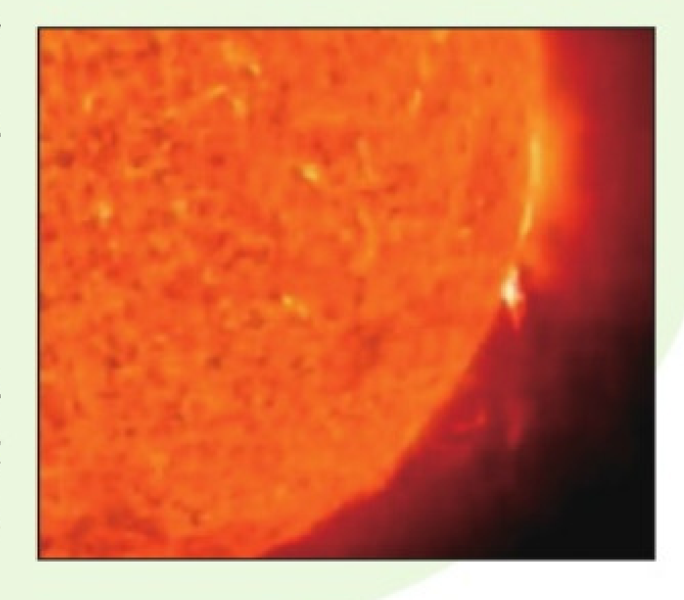
从这个软件演示视频中可以看出，CubeCheater的工作方式是通过iPhone摄像头取得人手上的魔方影像，再利用内置算法解开谜题，最后显示解开魔方的步骤。这个软件固然令人惊叹，但更值得注意的是手机综合技术发展对人们生活的影响。将来有一天，也许大家出门只要带一部手机就行了。



恒星的一生：6分钟看120亿年

http://www.youtube.com/watch?v=mZL7VBmeFxY&eurl=http://jandan.net/category/video/page/6

时间是什么？这是一个不能在深夜里思考的问题，这是一个让人感到无限恐惧的问题。如果你昨天还在为了生活中某些事情苦恼困惑，那么来看看这个描述恒星一生的视频吧，6分钟等于120亿年。对于一个人来说，6分钟微不足道，而对于宇宙而言，人的一生更是渺小到不值一提。6分钟又如何？120亿年又如何？对于时间这个大概念来说，二者没有本质的区别。视频配以缥缈的乐曲，让看了的人不禁沉浸其中，并清晰地看到，除了时间本身，没有什么是永恒的。



另类控制的CubeMP3

http://www.youtube.com/watch?v=ersFcYnVIVY

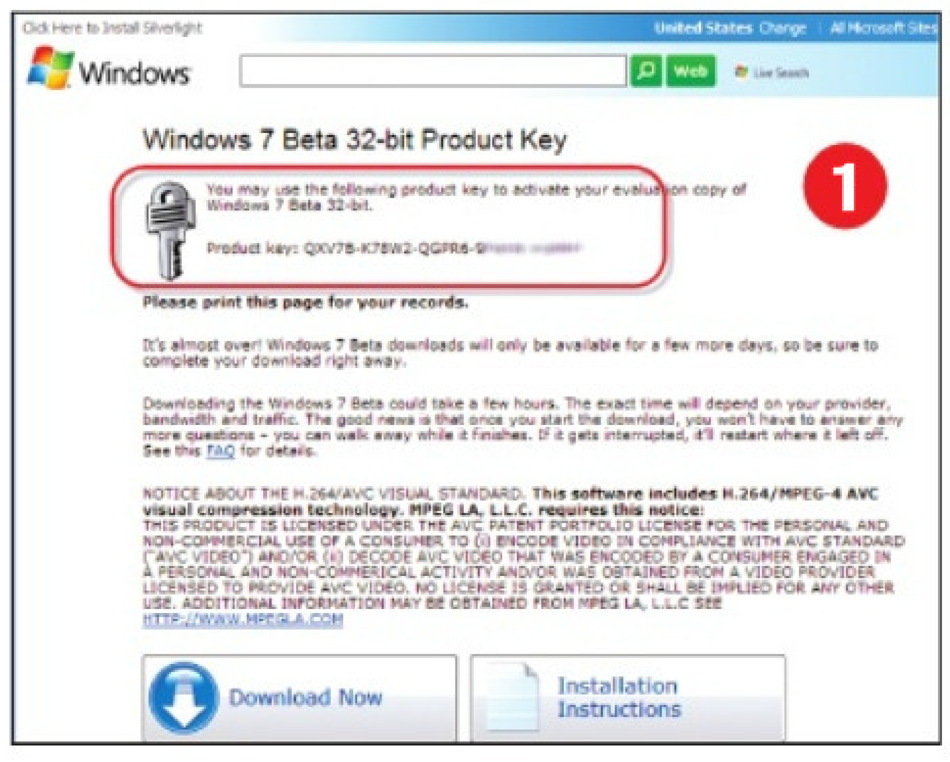
有时候，一件东西发明出来并不一定是为了实用，纯粹只是为了好玩。比如这款控制方式独特的CubeMP3，它并不是批量商业生产的一款新式MP3播放器，而是来自日本工程师ChaN自己制作的作品。在这个方形的MP3内部安装有Three-axis Acceleromete（三轴加速度仪），能够灵敏地感知各种倾斜和震动，并配合这些动作执行相应的功能。从视频上我们能够看到，只要把这个MP3向左轻轻一磕，就是上一首歌曲，向右一磕就是下一手歌曲，如果只是向左慢慢倾斜而不磕一下，则是降低音量，向右倾斜则是加大音量。这个MP3的设计想来也只是为了好玩，绝对不便于随身携带，不然，坐公车的时候，你休想听到一首完整的曲子。P

异彩纷呈
——图解Windows 7 Beta新特性

■天津 王峻

关键字：Windows 7 Beta 图解

编者按：本刊2008年第24期介绍了Windows 7内测版的部分新特性，虽然其中不少还未完全部署好，但已足够让大家惊喜。没料到微软此次的开发步伐如此紧凑，春节前夕再次发布正式的公开测试版Windows 7 Beta，这一版本的发布标志着Windows 7已经离我们越来越近，真是激动人心！那么该版本又增加了哪些新特性？哪些特性得到进一步完善？让我们来看下究竟。

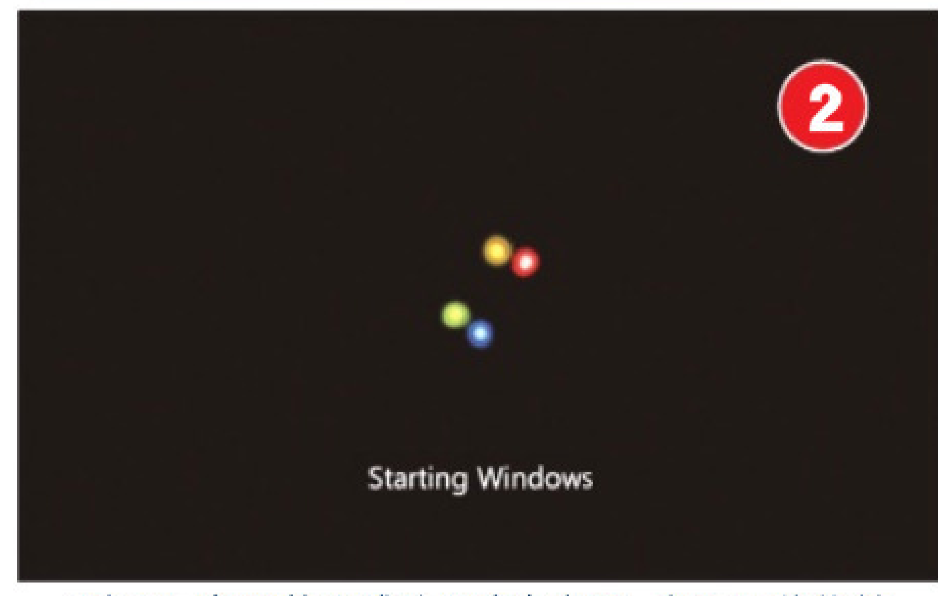


申请到了“唯一”的属于自己的测试版序列号

本次微软发布的Windows 7 Beta，正式版本号为7000.0.081212-1400（一般简称Build 7000）。最初微软打算限量发放测试版，预备当250万人完成下载后，就停止发放。但他们显然低估了测试用户的热情，服务器很快被挤爆，测试项目被迫推迟。好在经过一天的紧急调整后，下载又重新开放，同时官方也改变了公开测试计划的时间，延长至2月10日，且不再限制下载数量。

笔者从微软官方网站下载了32位版本的英文测试版，目前官方只提供5种语言的下载包，其中不包括中文，好在很快又出现了官方的简体中文语言包。两个下载包均为ISO格式，前者2.43GB，后者167MB。之后利用自己的Windows Live ID（就是MSN账号），笔者从官网轻松申请到授权序列号，使用这份序列号激活，Beta版可一直用到2009年8月1日。当然，要是安装时用的是别人已激活的序列号，之后没法激活，亦有30天的测试时间可用！那么还等什么？赶紧将ISO刻盘，再腾出一个分区来安装系统。

一、安装与激活



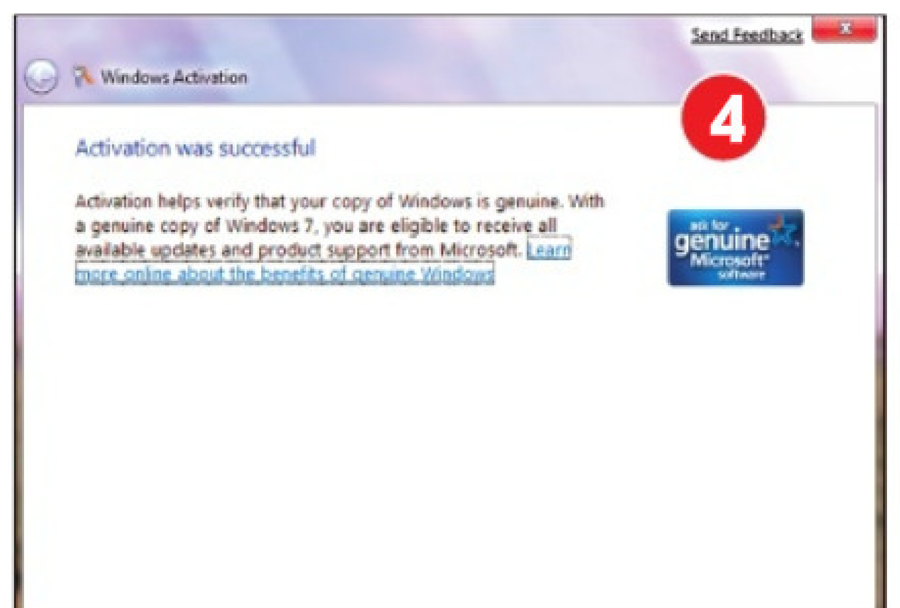
4个不同颜色的小球从黑暗中出现，相互围绕旋转



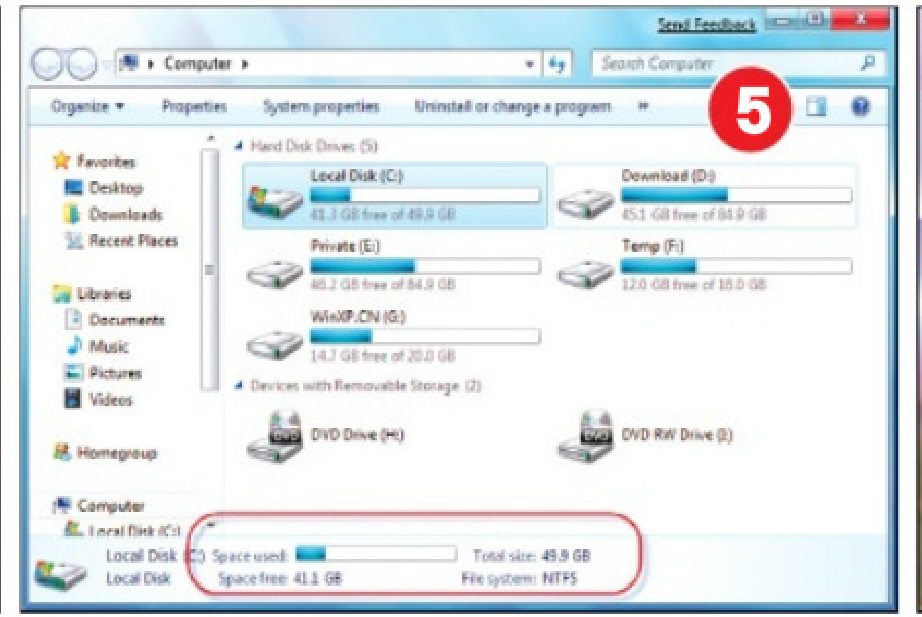
最后幻化4色视窗Logo，并且发出微微光芒

在7000之前的版本，Windows 7的安装除了在最后一步要求建立“Home Group”网络组外，几乎与Vista没有什么区别。而本次的Beta版，终于让我们看到了新的启动画面。

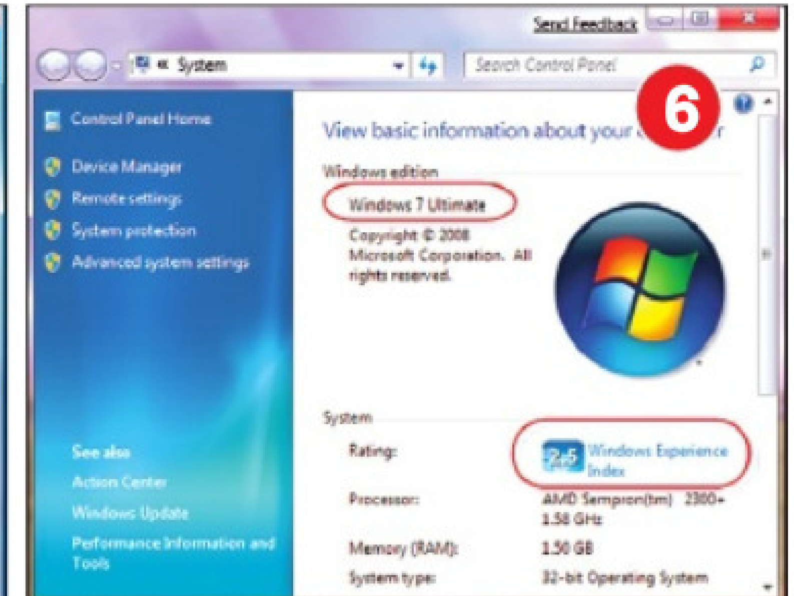
安装完成后，笔者第一时间完成了激活，并查看了C盘所占据的安装空间，有意思的是，并没有像之前传言的那样，说Windows 7会占据20GB的安装空间。在“计算机”属性中，笔者的“老爷机”（AMD Sempron 2300+，1.5GB内存）得到了一个相当低的评分，不过令人惊喜的是，系统的执行速度一点也不慢，Aero效果也非常不错，可以说仅就最初的用户体验而言，Windows 7就已让笔者“厌恶”起Vista了（喜新厌旧人之常情嘛！）。



用申请的序列号顺利完成了激活



C盘只用掉8.6GB，和Vista大致相当



版本号以及可怜的、但仍可用的2.5分评分

之后用WinRAR将语言包从ISO中解出，在控制面板中添加了简体中文语言，有意思的是，无需重启，只要注销再进入，系统界面的大部分语言就已变成中文！此外，激活后系统很快拿到了第一个Windows Update更新包，仔细一看，原来正是前一阵子闹得沸沸扬扬的“Windows Media Player 12损坏MP3文件”的补丁。不错，该有的都有了，以下我们就开始新的探索！（注：为保证大家在杂志上能看到更清晰的全屏图片，笔者已将分辨率设为最低的800×600。



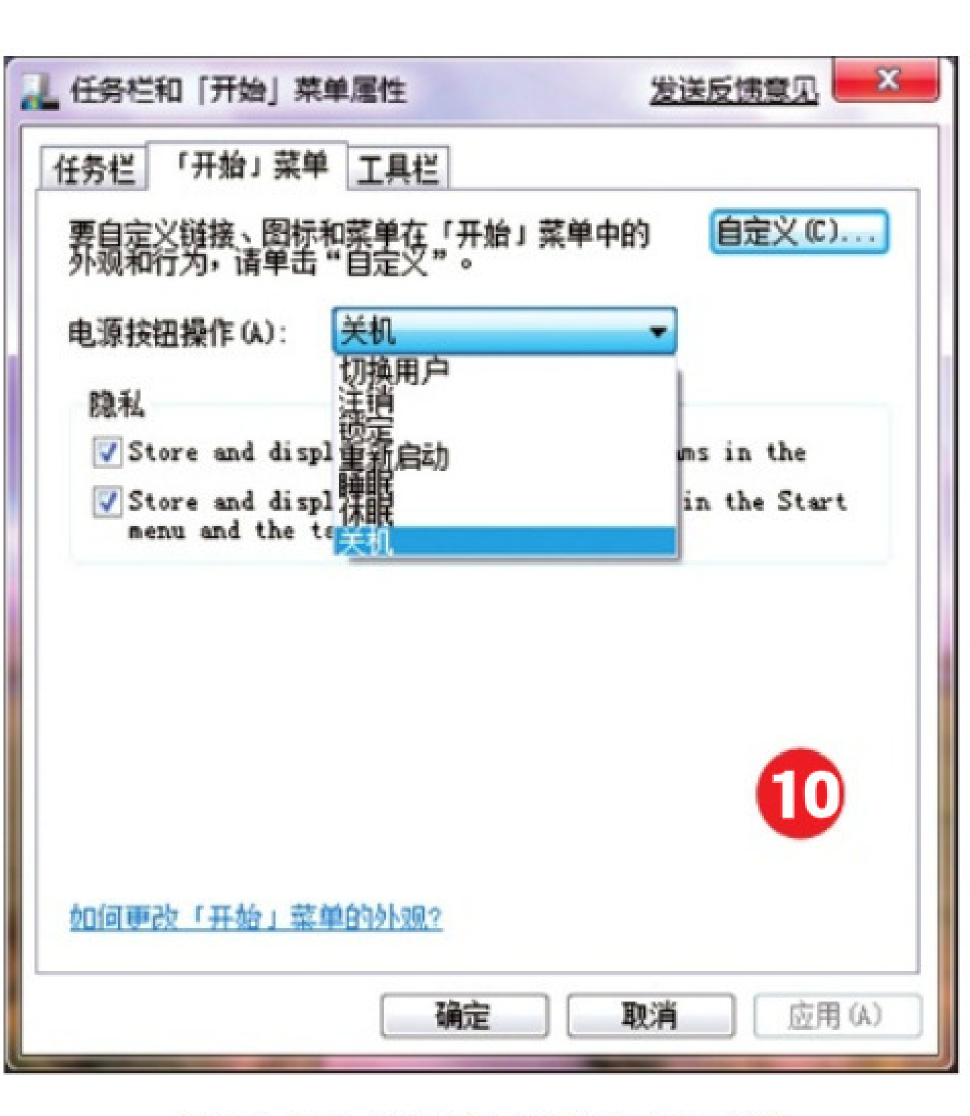
在控制面板中安装了简体中文语言包

Windows Update已解决之前WMP12中的重大Bug

二、开始菜单与任务栏



开始菜单似乎无改变，但这只是表象……



用户可自行设定自己喜欢的关机模式

测试版中“开始菜单”最显眼的改变是电源按钮处的按钮消失了，而代替以文字，默认为“关机”。实际上Vista中此处的设计就让人迷惑：为什么只能让用户待机或锁定计算机呢？而Windows 7还提供了更人性化的设定，可以让用户自定义这里是出现“关机”还是“待机”或“休眠”，可完全匹配用户自己的使用习惯。

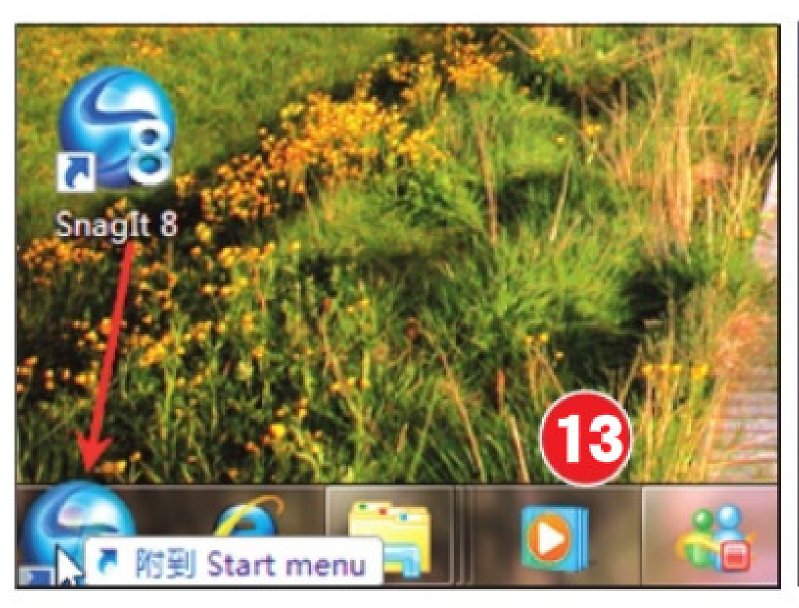


笔者自安装程序SnagIt的跳转列表是程序最近打开的文件列表

Live Messenger的跳转列表则相当丰富

开始菜单中最本质的改变是“跳转列表”（Jump Lists）和“附着/解锁”（Pin/Unpin）设定。前者可让你通过类似于二级扩展菜单的形式，快速进行某程序的下一步操作（请注意上图9中Windows Live Messenger后面的右向箭头），其显示效果是扩展菜单替代了开始菜单的右栏。那么什么是“下一步操作”呢？目前对于一般程序而言，会直接显示该程序的最近打开文件列表。而笔者猜测该功能往后将需要程序员的配合，指定将在这儿显示什么，例如微软自家的Live Messenger，则会显示“有空”“发送即时消息”“转到MSN主页”等相关操作。该列表功能同时也会出现在任务栏的按钮上，请参看后文。

而所谓的“附着”，感觉更像是Windows 7换了一个表达方式。系统安装后，开始菜单的最上方并没出现类似于Vista中的常用访问程序列表，但用户仍可自己将喜欢的程序的快捷方式拖放于此，方法是直接将快捷方式拖到“开始”按钮，这样会显示出“附到Start Menu”的字样，放手后它就会出现在开始菜单的顶端。而如果要解除“附着”，只需在其上点右键选择“从开始菜单解锁”。这与Vista中的操作似乎并无不同，只是换了一种说法，不过由于“跳转列表”的出现，这种操作还是体现出了不同的意义。



将SnagIt图标拖向“开始”按钮

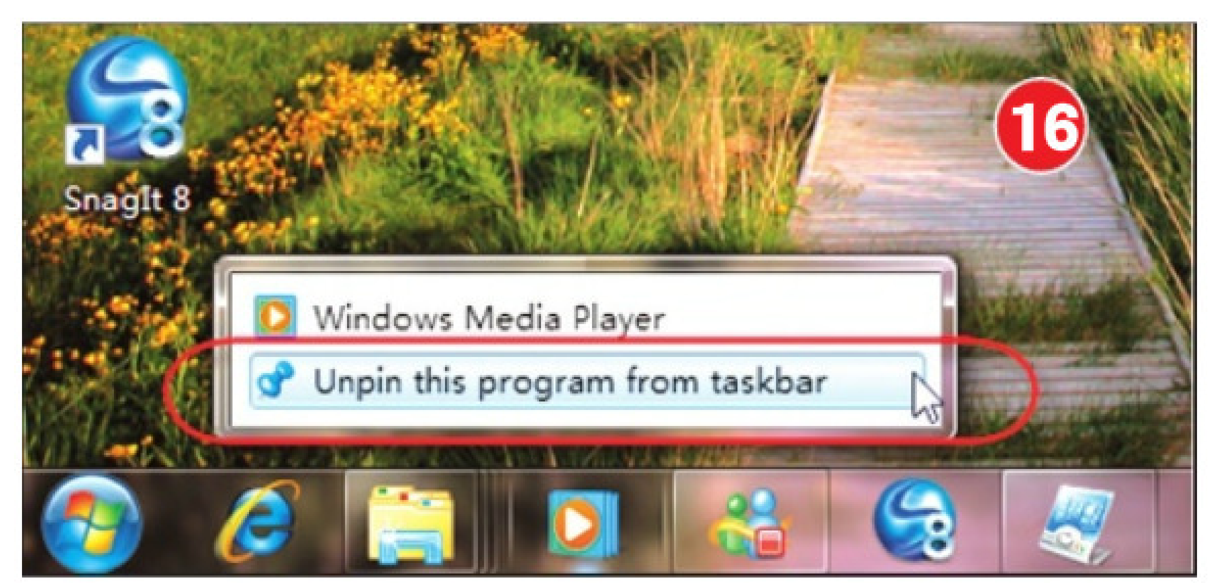


从开始菜单中解锁常用程序

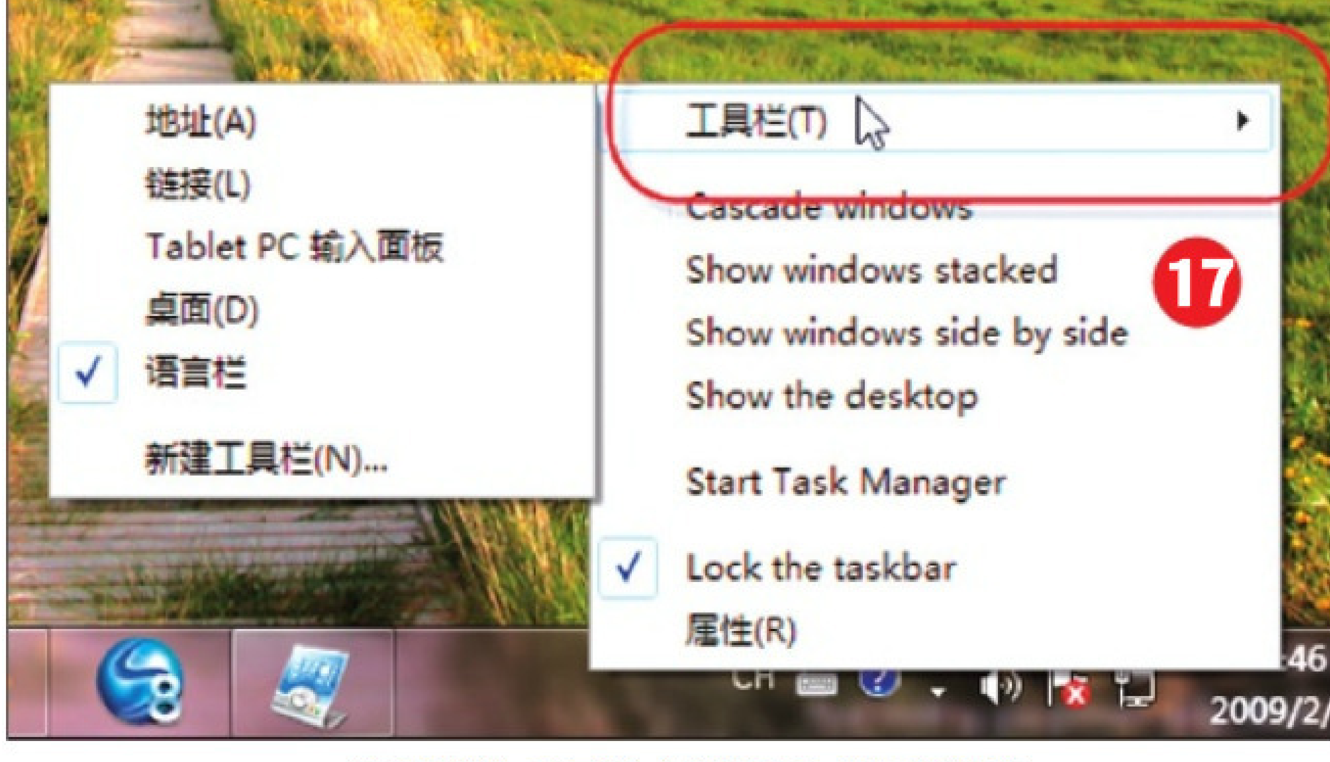
细心的读者一定已注意到图14中“锁定到任务栏”的菜单项。原来本测试版中“超级任务栏”功能已默认全面开放，通过将程序图标“锁定”（Pin）到任务栏，即使你关闭了该程序窗口，图标依然会保留在任务栏上，如此下回要启动时，你只需轻轻一点该图标即可；如果不再常用此按钮，只需将其解锁（Unpin），就可从任务栏上删除。该操作更直接的用法，是在任务栏的窗口按钮上右击进行。显然有了这样的操作以后，原来的“快速启动栏”就可以告别了，事实上本测试版中已完全没有“快速启动栏”这一设计。这样的任务栏将会更像苹果系统中的Dock栏，只要任务栏空间够大，操作会越来越方便！当然你也可自行设定按钮的显示属性，让其更小，或同时显示文字标签等。



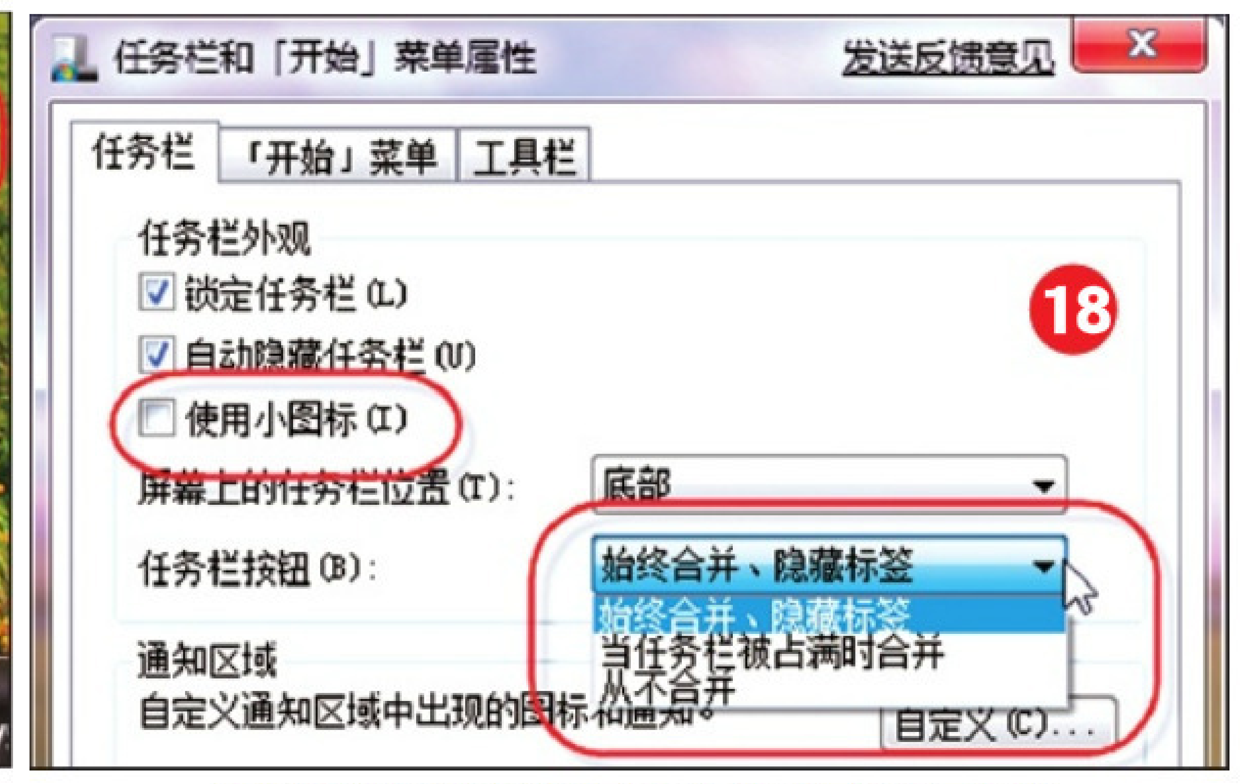
将程序“锁定”到任务栏



将程序“解锁”



“工具栏”中已无“快速启动栏”的芳踪

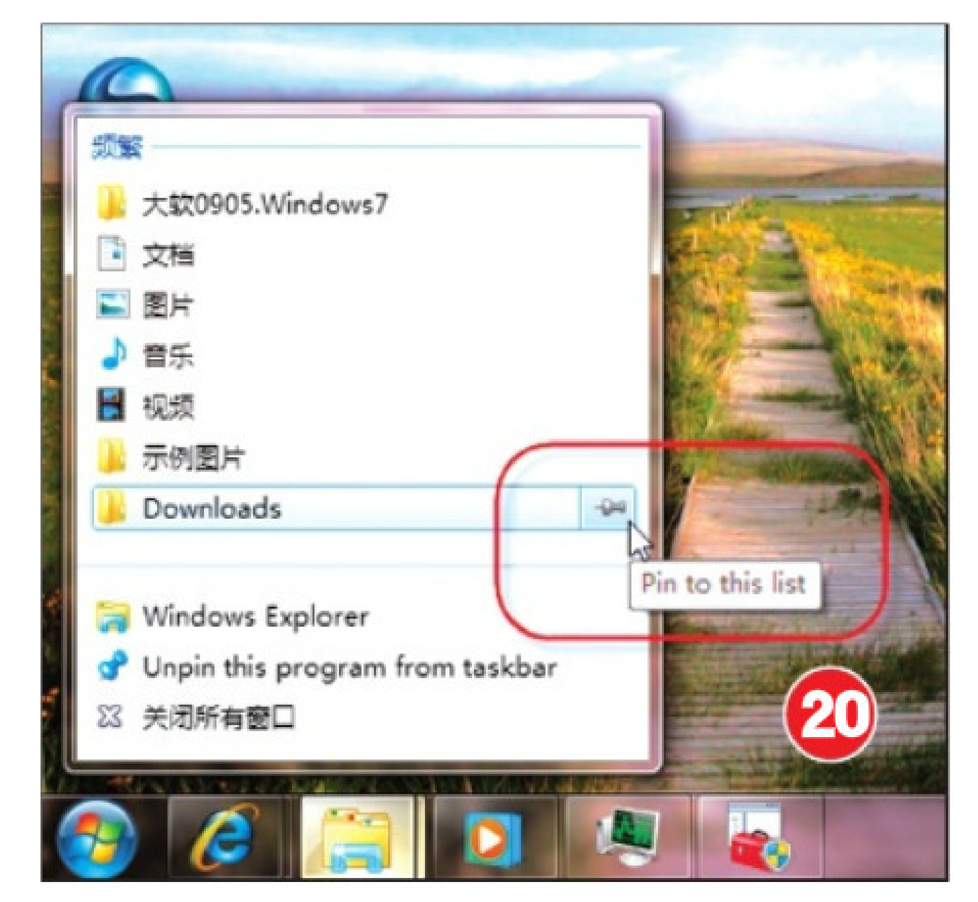


可在任务栏属性中设定显示小图标和是否显示标签

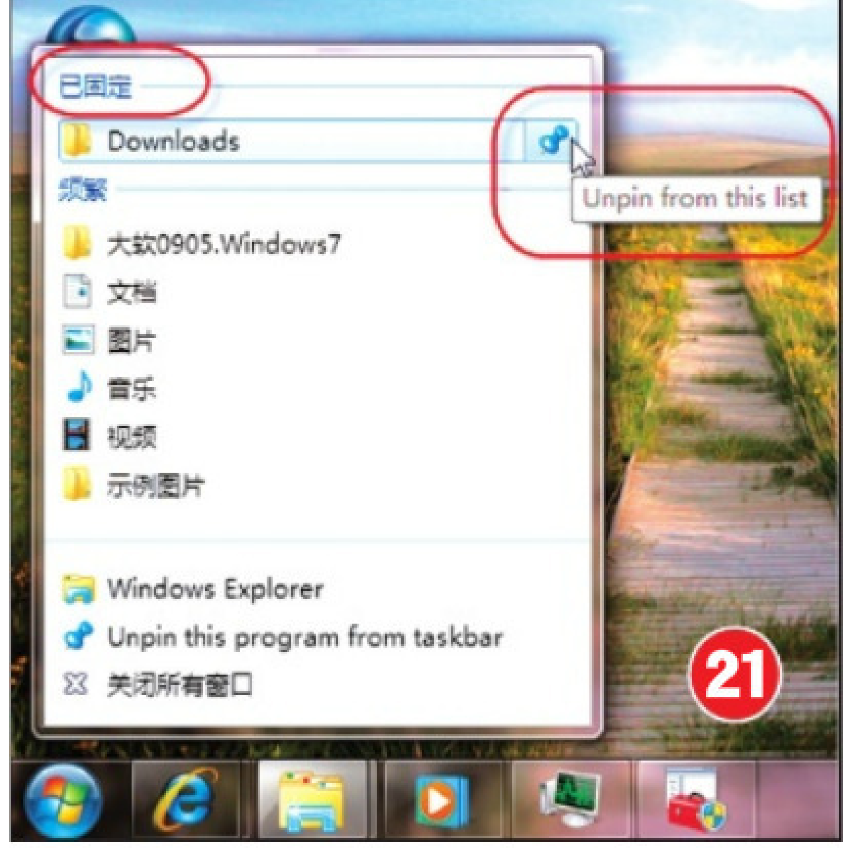
这样带来的问题之一是：如何分辨任务栏上的一个图标是正打开的“活”程序的窗口按钮，还是仅仅是锁在上面的“死”图标呢？其实从显示上就能看出：“活”程序外围有框，“死”图标没有；而且当你将鼠标挪到“活”程序上，会出现漂亮的背景颜色（该颜色根据程序图标配色而不同，很别致），但“死”图标就没这种变化。此外，分组合并显示的图标，也会显示出“堆叠”的状态，而预览窗口则是一字排开，不像Vista中那样是堆在一起的。这种任务栏图标的新操作，无疑是对从Win95就建立的操作习惯的一个冲击，不过相信用户很快就能习惯，并享受它所带来的效率。



鼠标挪到分组的Explorer按钮上，所出现的颜色效果及缩略图窗口，注意这里的IE和WMP都是“死”的。



只要将鼠标挪到列表项上，最右端就会出现图钉样的锁定图标，按下之后即可让其进入锁定列表



要解锁列表项，同样操作即可

事实上，“锁定”这项设计出现在Windows 7的多个地方，以资源管理器图标的“跳转列表”为例，这里平时会显示你最近频繁访问的多个文件夹，但若是你想让某个文件夹永远出现在这里，你也可将它“锁定”在“跳转列表”中。

上个测试版中，微软在任务栏窗口按钮的右侧放置了一个“上拉”的小箭头，以显示该图标上的“跳转列表”。本版中，这个上拉箭头已经消失了，因为使用以下两种方式调出“跳转列表”将更简单：方法1，在窗口按钮上右击；方法2，在窗口按钮上按下左键，并向上拖动。看到这儿，一定有读者会想：“向上拖”是吸引眼球的噱头吧，因为右击这么方便，还要费那么大力拖动吗？不过，想想若是用触摸屏的话，也许这个功能就会变得更实用了吧？实际上这一功能也用到了系统的其他地方，未来我们应当会经常碰到。最后，原先一溜排开的系统托盘图标，现在已可被收集到一个向上弹出的小窗口；任务栏最右侧的小条，可用来“盲点”显示桌面——相信这些大家已从上一测试版中了解到，不再细述。



用鼠标从窗口按钮向上“拖出”“跳转列表”（Jump Lists），拖动时窗口的透明度会不断变化，从0到100%不透明。



另一个也可“拖出”的地方是IE8的下拉地址列表！



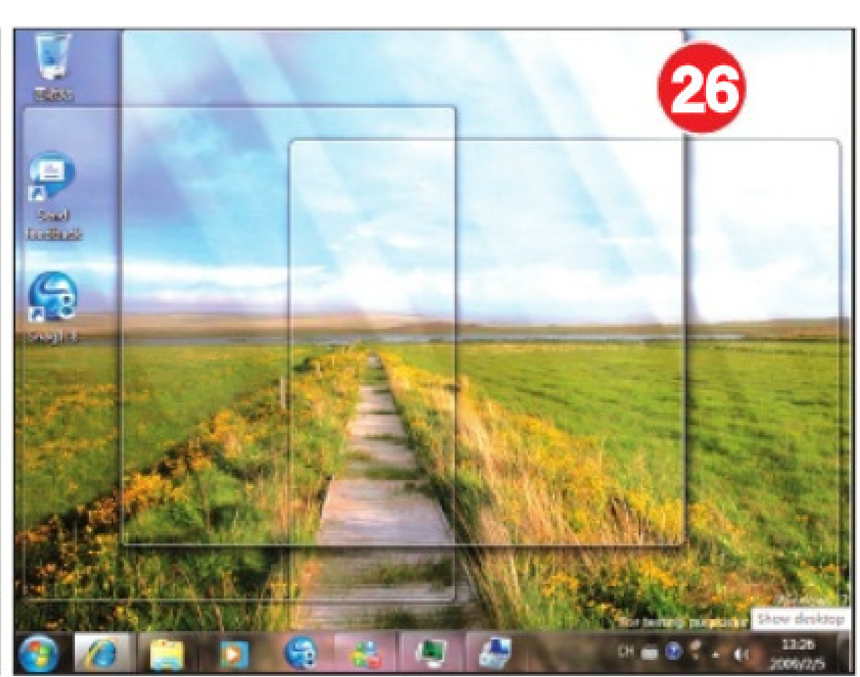
任务栏左侧“通知区域图标”收集器和用于显示桌面的小条

三、华丽的Aero效果和实用的快捷键

本测试版已打开了Aero的绝大部分效果，其中最吸引人的还是新加入的Aero Peek的华丽效果。所谓“Peek”，是指快速看一眼的意思，那么，它在Windows 7中究竟是如何体现的呢？



这是一张全桌面的原始图



现在把鼠标移到任务栏最右侧的小条上不动，桌面只剩下所有窗体的轮廓



把鼠标放到窗口按钮的缩略图上，桌面上其他窗口都会只显示轮廓，只剩下你想“偷看”的窗口（即使该窗口不在最前，甚至是最小化）



Aero Snap的视觉效果，半透明的轮廓即鼠标松开后窗口位置的预览

原来Aero Peek就是能让你更方便地“偷”看一眼某窗口的位置或内容，这与前面的任务栏操作新方式配合，将更有助于效率的提升。Aero的其他效果，例如Aero Shake（鼠标按住标题栏晃一下，其他窗口将最小化）、Aero Snap（鼠标拖动窗口到桌面上边缘并放开将可最大化、拖到左右边缘将吸附到桌面的左右半边，并上下最大化），相信大家都已陆续通过各种渠道知晓，本文不再详述（但有一个细节还是值得一提：即使窗口已经最大化，当你试图拖动标题栏向下挪，系统马上会明白你的意图：它会立刻把窗口还原并让你任意拖动）。



放大镜可用Win+加号快速调用



轻松切换投影仪选项

Windows 7的快捷键

与各种Aero特效相配合的是Windows 7的快捷键。实际操作一番，你会发现微软似乎想借此把我们带入新的效率化操作。以下笔者就列出已知晓的部分新快捷键（原Vista中的快捷键同样被保留，如Win+E、Win+R、Win+T、Alt+TAB等，不再列出）：

Win+空格键：显示桌面所有窗体的轮廓，同上图26；

按住Ctrl在已分组窗口按钮上点击：循环显示该分组中的所有窗口，如果是在同组内找窗口，比Atl+TAB更有效率；

Win+左/右方向键：当前窗口吸附到屏幕左/右边并上下最大化；

Win+上/下方向键：当前窗口最大化/恢复、最小化；

Win+Shift+上/下箭头：当前窗口上下最大化/恢复、最小化；

Win+Home：除当前窗口之外，其他窗口全部最小化（相当于Aero Shake）；

Win+数字键1～9：等效于用任务栏上已经锁定的第N个图标程序创建新窗口（如不能创建新窗口则等效于直接点击）；

Win+加/减号：显示放大镜，加减改变放缩率；

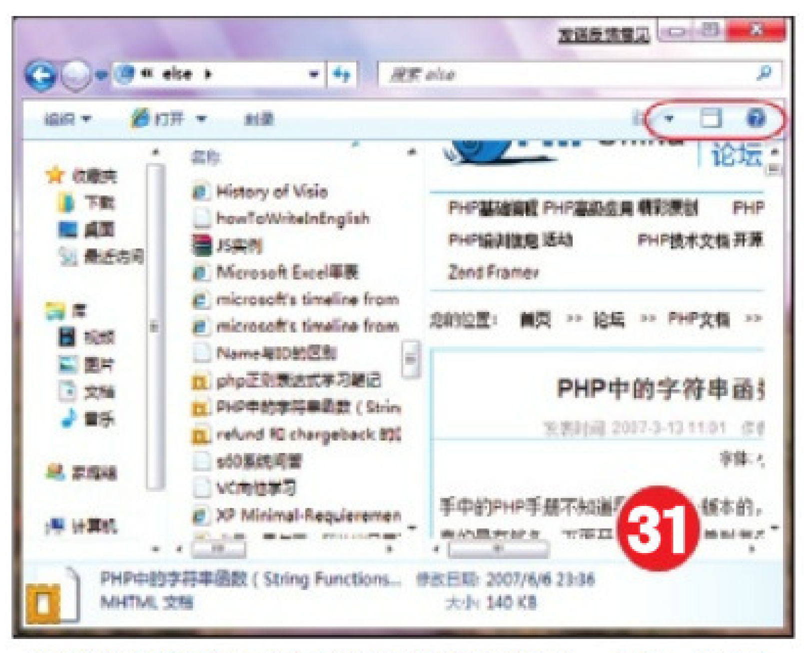
Win+P：快速切换与投影仪相关的多显示器设定。

四、更多系统与组件新特性

1.更好用的资源管理与共享

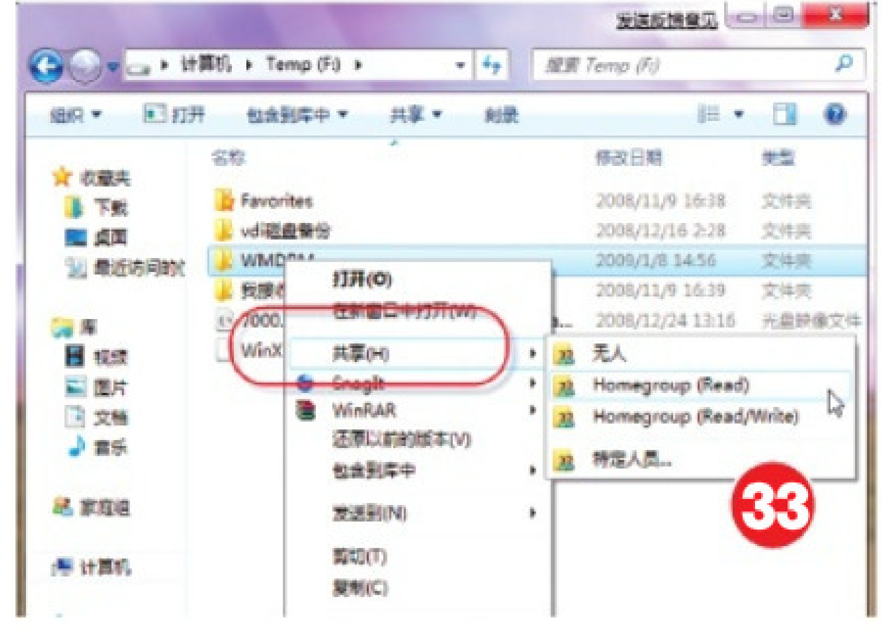
资源管理器中最令人喜欢的是“预览窗格”功能的增强。首先该功能已可快速通过右上角的图标切换打开，而不像Vista那样需通过几级菜单才可切换，如果你求更快的话，更可用新快捷键“Alt+P”直接切换。其次预览的速度大

大增加，即使是网页、大图片之类的预览，速度也较为满意，起到了真正快速“预览”的作用，相比以往的Vista碰到大文件就反应半天的“假死”，这确实是个值得称道的改进。此外，当资源管理器中有垂直滚动条时，按住滚动条并拖动时，系统会通过提示告诉你已经滚动到哪儿了，此举虽小但足够贴心。



在资源管理器中预览MHTML文档，右上为预览按钮

文件列表按文件大小排序，拖动滚动条时出现的提示



在资源管理器中预览MHTML文档，右上为预览按钮

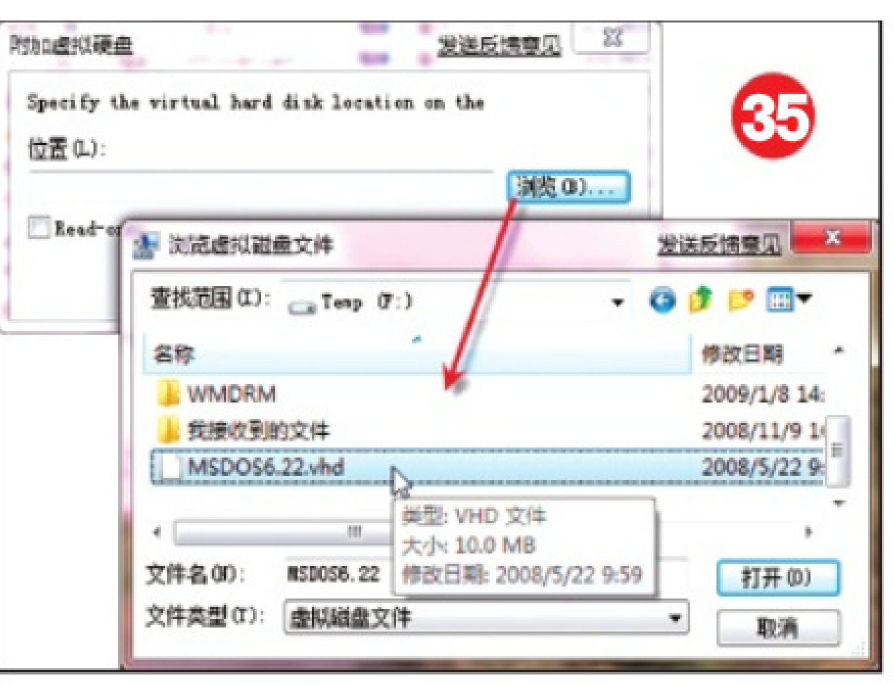
而另一个改进是网络共享。Windows 7中加入了一个新的“家庭组（Home Group）”共享组，用于简化家庭网络间的共享设置。而整合到资源管理器中的右键菜单使得这一设置更为简单，只要在欲共享的文件或文件夹上右击，会发现“共享”后增加了扩展菜单，这时只要直接选择“Homegroup(Read)”（只读）或是“Homegroup(Read/Write)”（读写），之后再简单确认即可（如果不是首次共享此文件，甚至无需确认）。若要取消共享，则选择“无人”，要进行更复杂的设定，只要点击“特殊人员”继续就好。

2. VHD虚拟磁盘

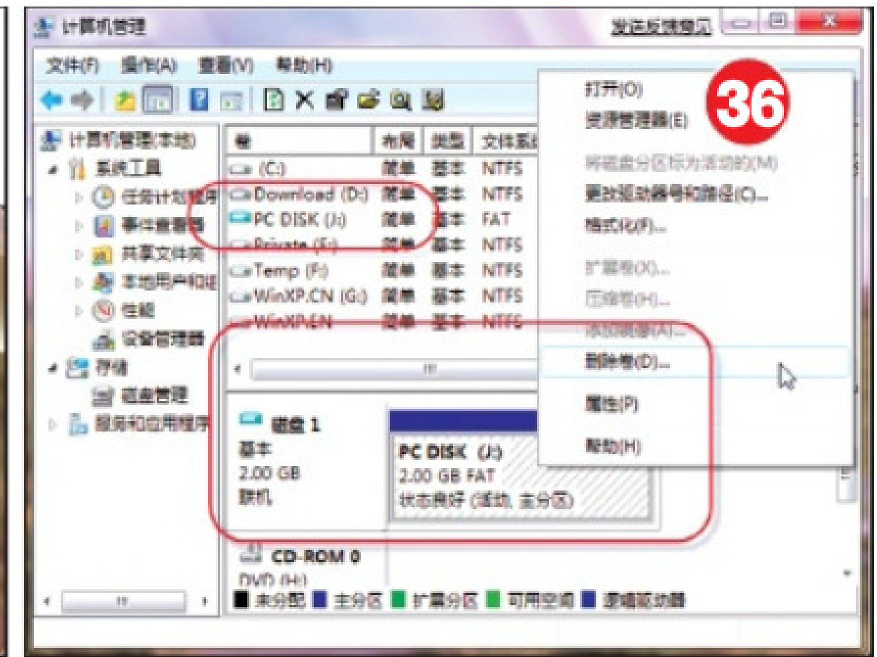
熟知虚拟机的朋友都知道，早些年微软收购了Virtual PC并将其免费发布。当时很多评论者就猜测微软将会将此技术融入到自家的操作系统中，但是具体将会怎样融入呢？微软一直没有给出答案，而在最新的Windows 7 Beta中，我们已经看到了“VHD”显著地出现在了磁盘管理器中，而Virtual PC所使用的虚拟磁盘，正是用VHD做扩展名！也就是说，在新系统中，虚拟磁盘和真实磁盘的区分界限已不再明显，你可直接在系统中挂接VHD虚拟磁盘，亦可使用某个分区直接制作VHD磁盘。



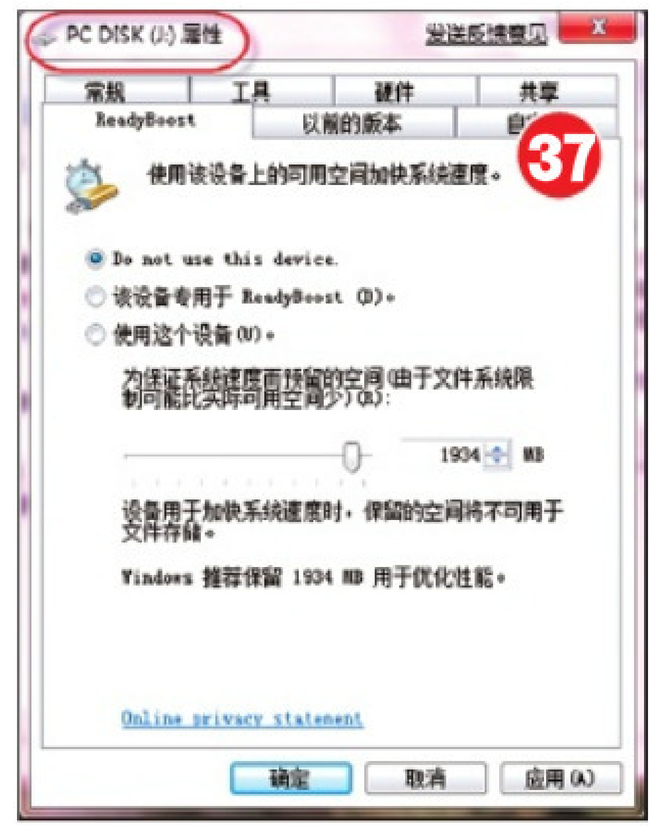
在“磁盘管理器”中点击菜单“操作→附加VHD”



浏览找到笔者之前已在用的VHD文件



系统显示安装了新设备，很快就看到了新的磁盘



新磁盘操作与一般的移动存储器类似，在属性中发现可用于“ReadyBoost”来加快系统速度



挂接上的虚拟磁盘可选择“脱机”（暂时停用）或“分离”（卸载）



此外，你也可在Windows 7中直接制作VHD虚拟磁盘

这一功能看起来，有点像要去抢Daemon Tools之类虚拟光驱软件的“饭碗”，不过上面看到它只是控制虚拟磁盘，而不是虚拟光盘。不过既然已经作此设计，真的要支持虚拟光盘，也是易如反掌。因此未来微软将如何使用此“武器”，我们拭目以待……

3.新的防火墙

相比于WinXP和Vista，Windows 7中的防火墙功能完全可用“脱胎换骨”一词来形容。新的防火墙增加了许多专业的设定，不像旧版那样只能简单添加端口或程序来进行控制。不过最大的改变，在于旧版防火墙“防外不防内”，不能对内部发起的出站连接进行有效控制，一些木马正是利用此方式透过防火墙的监控，而在新版中已经加入了对这种方式的防范。整体来说，当Windows 7正式发布时，我们应当可以期待一个更专业的防火墙。

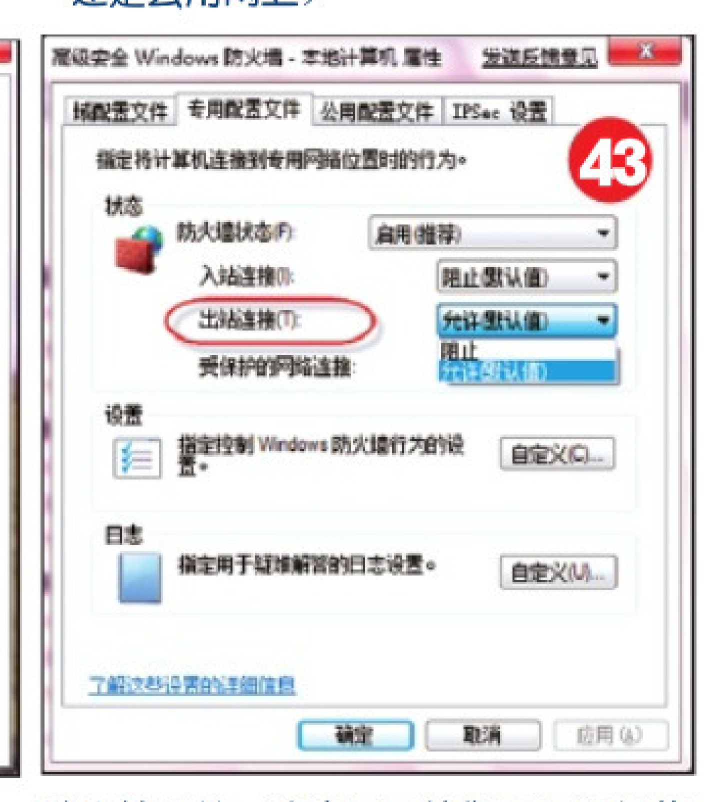


新的防火墙区分了不同网络位置的连接（计算机在专用网还是公用网上）



全新的防火墙高级设置界面

新建规则具有完全的可控项



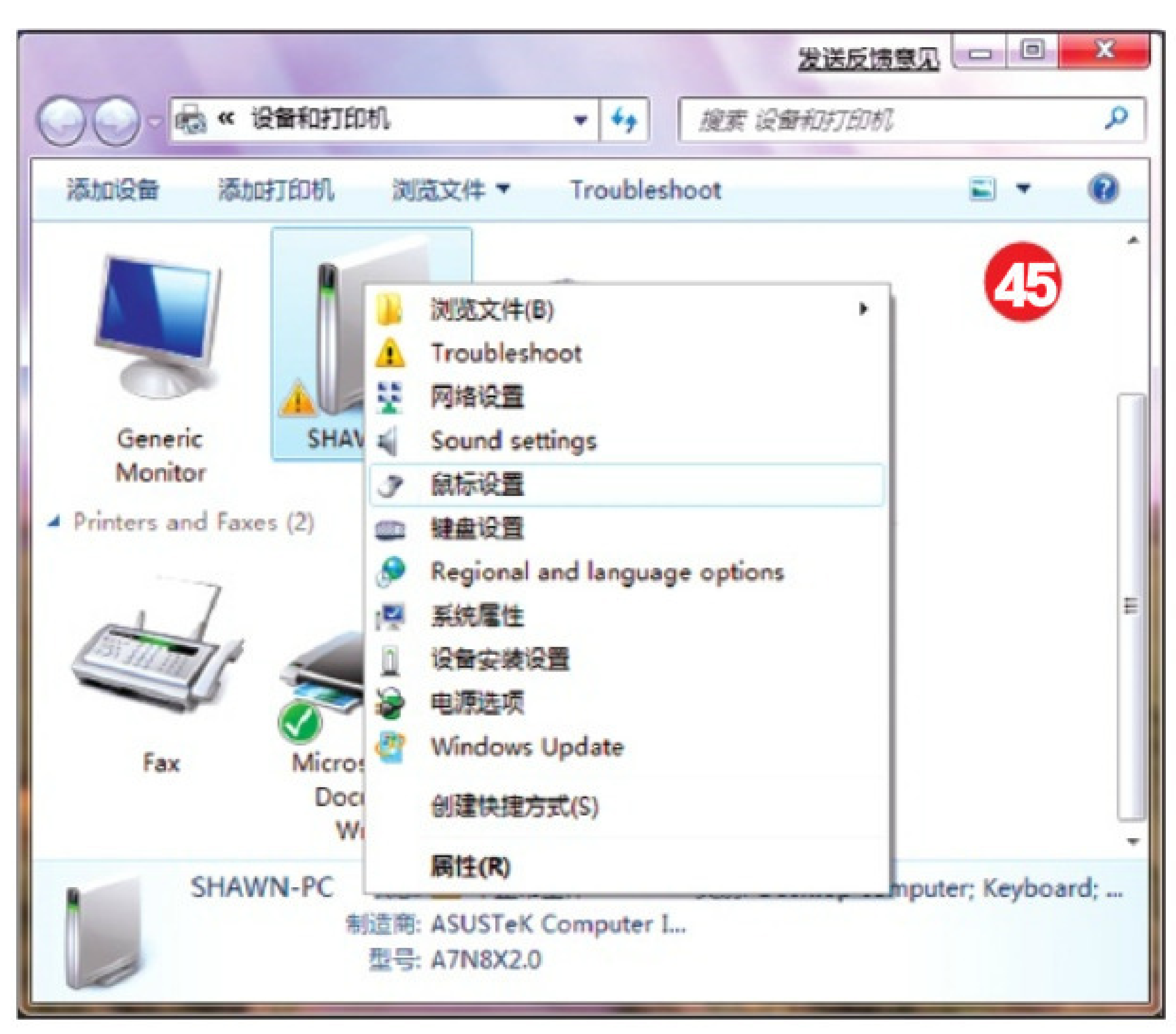
防火墙属性，注意已可控制不同网络位置的出站连接

4.设备和打印机

这是Windows 7中新增的一个组件，它有点类似于原来的“设备管理器”，但其实又是完全不同的概念。这里显示的是一个个用户可用“肉眼”分辨出来的“单独”的设备，例如主机、键盘、读卡器、显示器、移动硬盘、打印机等，至于主机中的主板、显卡、声卡……这些都是用户一眼“看不见”的，因此也不会作为单独设备出现在这里。此外，这里的设备，都是用大图片表示出来的，因此对于不太熟悉电脑的新手，这种界面可能更为亲切。通过在设备上点击右键，可快速访问该设备的相关功能，例如读卡器的“浏览文件”“安全删除”，显示器的“显示设置”等。

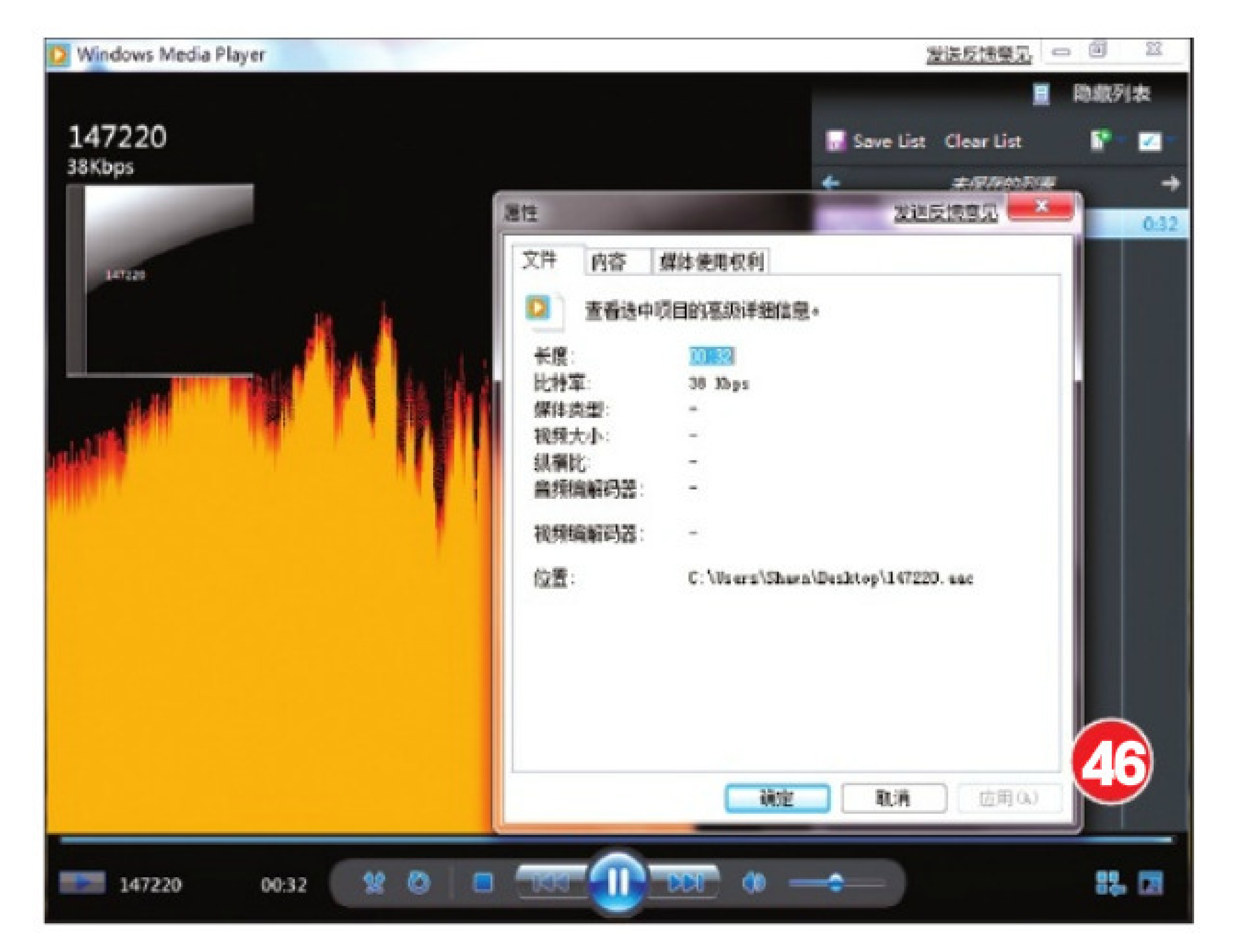


在移动硬盘上右击显示的菜单项



主机上的右键菜单项显然更多

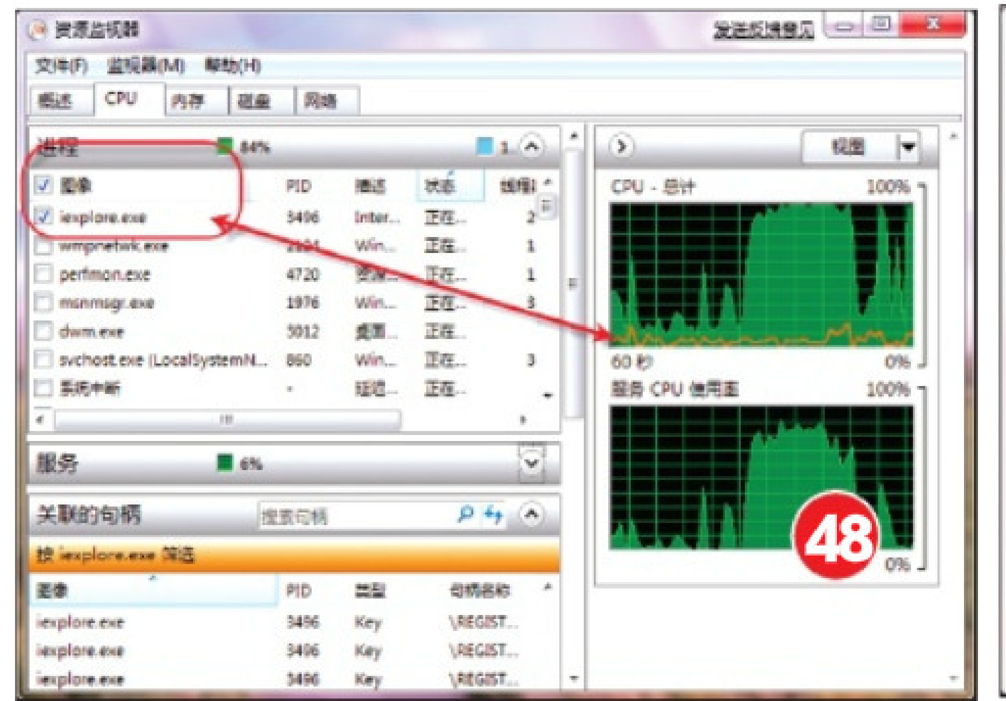
5. 更多改变一览



Windows Media Player加入了对AAC、VC-1等新影音格式的原生支持



IE8中，当打开同一网站两个以上的网页，它们将被标以相同的彩色标签以示同源



更易懂、也能进行更详细监视的资源监视器（左上黄线为指定进程的资源占用情况）



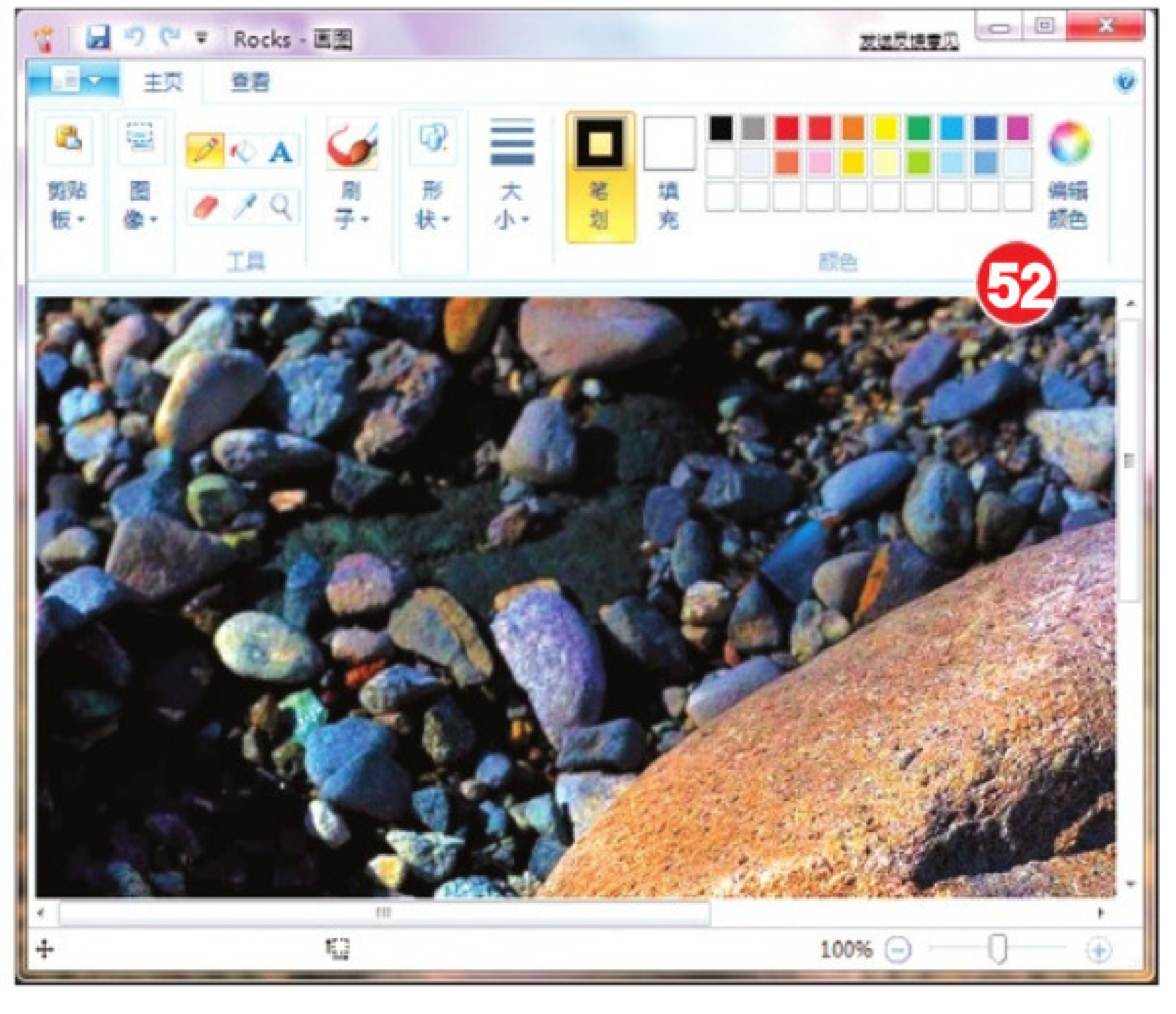
双击ISO映像文件就可直接刻录光盘的小工具



Media Center播放歌曲时漂亮的专辑封面“墙”

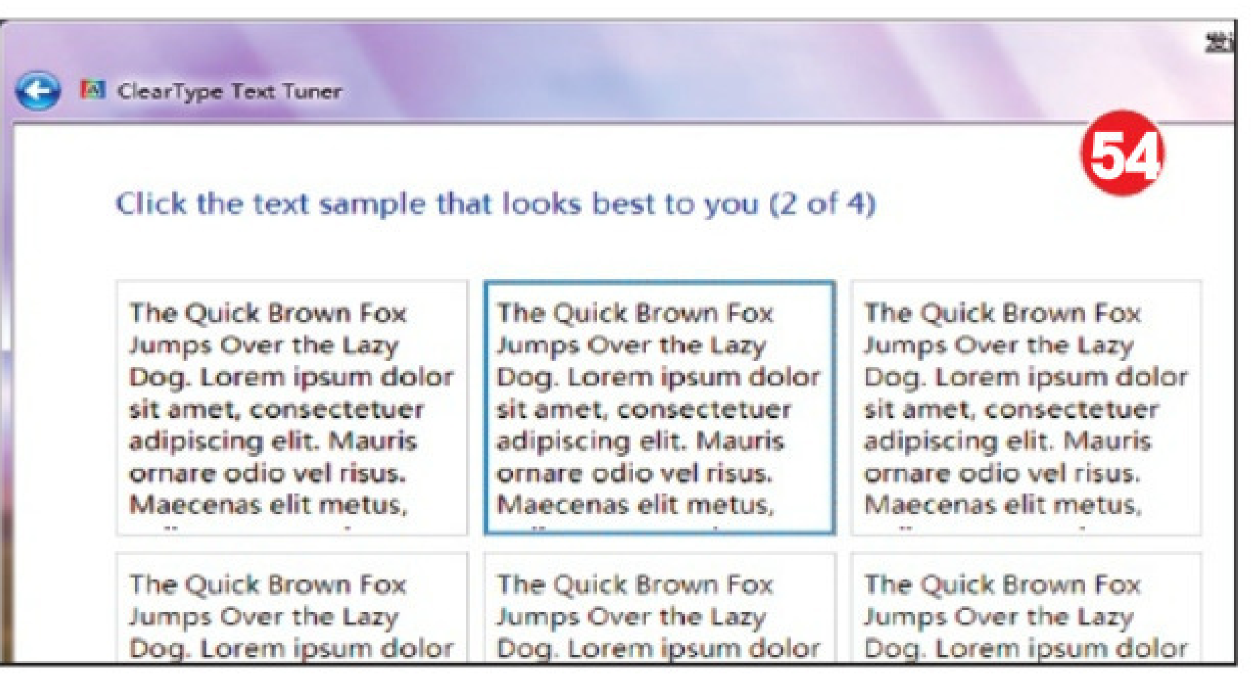


新加入的显示器色彩校准工具



类Office 2007风格的“画图”（写字板其实也变了）

面向多种人群、多种用途的“进级版”计算器



ClearType字体调整工具，用于改善屏幕上的文本可读性



通过屏幕截图以及鼠标轨迹来记录一系列操作的“问题步骤记录器”



UAC提示框可设置从“始终通知”到“从不通知”的不同等级

五、试用总结

Windows 7测试版给笔者留下了良好的印象，相比于数年前Vista的多个测试版，这套系统显得更加成熟稳重。不过从某种程度上讲，Windows 7在底层设计上基本上继承了Vista的架构，因此它更像一个改进版的Vista。作为先行者，Vista可以说付出了凄凉的代价，不光是一般用户继续工作于WinXP（许多预装了Vista的原装机，也被用户退回WinXP），许多大公司也纷纷表示升级到Vista的成本太大，至今仍停留在老平台上。但此次发布的Windows 7 Beta版，与之前的几个内测版都得到了广泛认同，有消息透露，就连之前非常反对Vista的Intel公司，也开始有人站出来对Windows 7表示看好。对比历史来看，Vista和Windows 7的关系，有点类似于当年WinMe与Win2000的关系：WinMe在舞台上匆匆地跑了一趟龙套，就转手过渡给Win2000了。当然这番话说在测试版发放之时，无疑还言之过早，更多的悬念只能留给未来的市场来解读，而现在我们从这套测试版中可得到以下准确的信息：

人性化大大增强

Vista最令人诟病的UAC对话框，已可自定义其跳出提示的频率，而在默认的等级下，我们发现其出现的次数已大大减少，很多以前需要多次提示的对话框，现在基本都归作一步，或干脆取消；作为一名巡夜员，人们最盼望的体验是感觉不到它的存在，而Windows 7在这方面无疑作出了进步。另一方面，Aero的诸多特效和快捷键的配合、外加任务栏与菜单上的“跳转列表”和“锁定”设计，使得人性化程度进一步提高，当然同时也有效地提高了操作的效率。HomeGroup的引进是另一个亮点，家庭网络上的共享将变得更简单，不过这一共享组与非Windows 7系统的衔接还不够好，不知正式版是否能提供更好的解决办法。

稳定性让人放心

笔者测试中，除了在Media Center中出现过长时间“假死”的BUG之外，几乎没有碰到任何不稳定的问题，而即使是这种“假死”，也只是表现为CPU占用偏高，但仍可用快捷键切换到其它窗口操作。新改进的Windows防火墙，已经上升到专业级水准，通过详细的规则设定，以及新加入的出站连接控制，用户基本上不再需要一个第三方的防火墙软件。

兼容性还有待测试

限于测试时间，笔者仅对少部分的软件进行了安装，总体感觉其兼容性与Vista相当，一些不能在Vista下运行的软件与游戏，例如Alcohol 120%、3D Max、极品飞车10，同样也无法在Windows 7下正常运行。此外，由于Windows 7系统托盘图标以及任务栏的一些改变，少数软件例如QQ2009，目前需使用WinXP SP2兼容模式才可顺利运行，而微软自家的MSN，也必须采用兼容模式才能实现窗口关闭后软件仍驻留后台的功能。考虑许多用户在Vista中碰到了兼容性难题（这也是阻挡很多用户升级Vista的重要理由），相信兼容性会是微软在后一段时间集中解决的问题。P



拿起铁锹榔头
——山寨版Windows 7改造计划

■天津 Finwine

关键字：模拟Windows 7

Windows 7（以下简称Win7）beta的推出已经让不少用户急不可待地尝鲜体验了，不过相信也有不少和笔者一样的懒人，一来懒得折腾beta版本安装、激活、升级等诸多事宜，二来偏执地非要等到正式版的推出才肯使用新系统。如此一来，还是只能成天流连于XP和Vista之间，但这数年之痒痒得难耐，看着Win7美轮美奂更胜于Vista的窗口界面菜单任务栏，“喜新厌旧”这四个字，在此时体现得淋漓尽致。不过Win7还没有正式版，只好在现在的系统上搜罗一大堆的改造工具来敲敲打打，折腾出了一款山寨版“Windows 7”，既能免去重装系统的麻烦，又能体验到新系统的炫丽与便捷。

一、Win7登录界面——ReplaceUI（仅适用于WinXP）

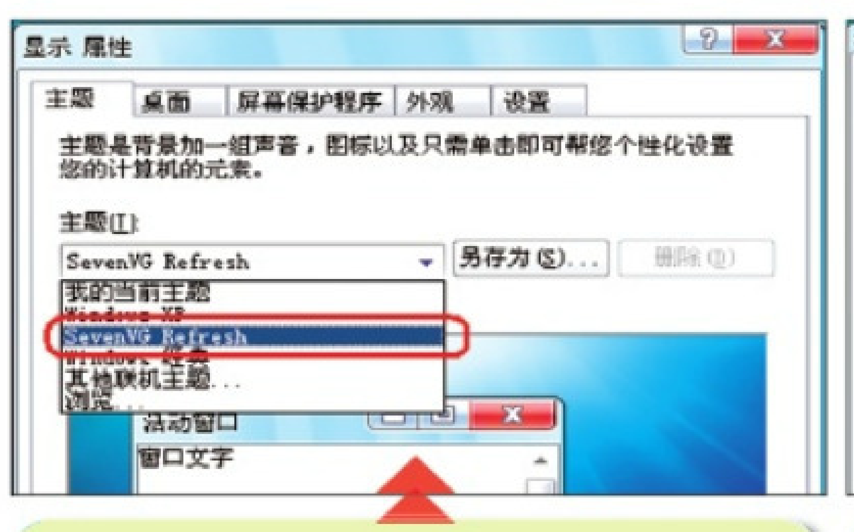
Win7的登录界面和Vista没有太大差别，有显著区别的便是系统名称和背景图片了。在此仅介绍在XP中如何实现Win7登录界面的修改——类似于将XP登录界面修改为Vista，需要用到一个名为“ReplaceUI”的工具，然后可以到“http://down.letget.com//2008/1104/en-US_pt-BR^All^versions^of^Windows^7.rar”（使用时请将链接中的^替换为空格）下载到Win7所有版本登录界面文件的压缩包，并将此包解压缩。



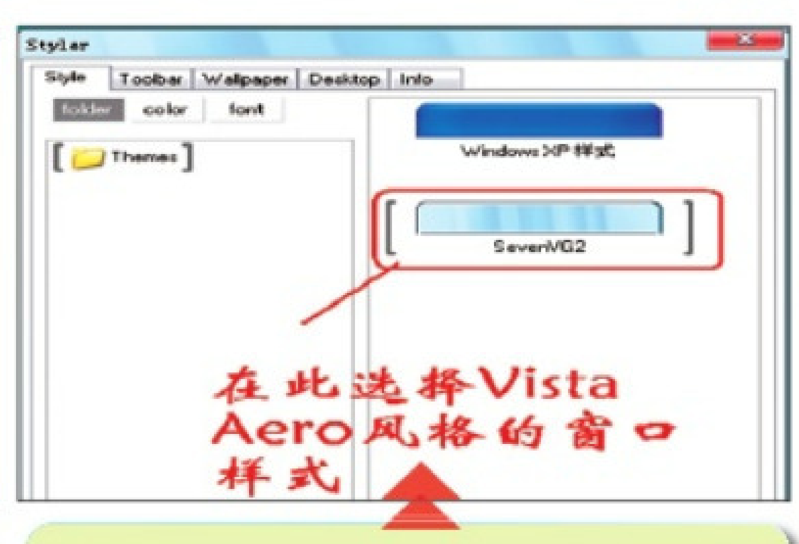
执行ReplaceUI后，选择一个版本的Win7的登录界面Logonui.exe，再点击“应用当前”，即可用Win+L进行新的Win7登录界面的预览。

二、Win7的主题与任务栏——SevenVG Refresh Theme和Taskbar Icon

Windows最吸引眼球的地方不外乎桌面主题与任务栏，它占据了整个桌面，用户天天都要打交道。“SevenVG Refresh Theme”是个Win7的经典主题，为我们提供了经典的Win7桌面背景、窗口及Win7引人注目的那个宽宽大大的任务栏。



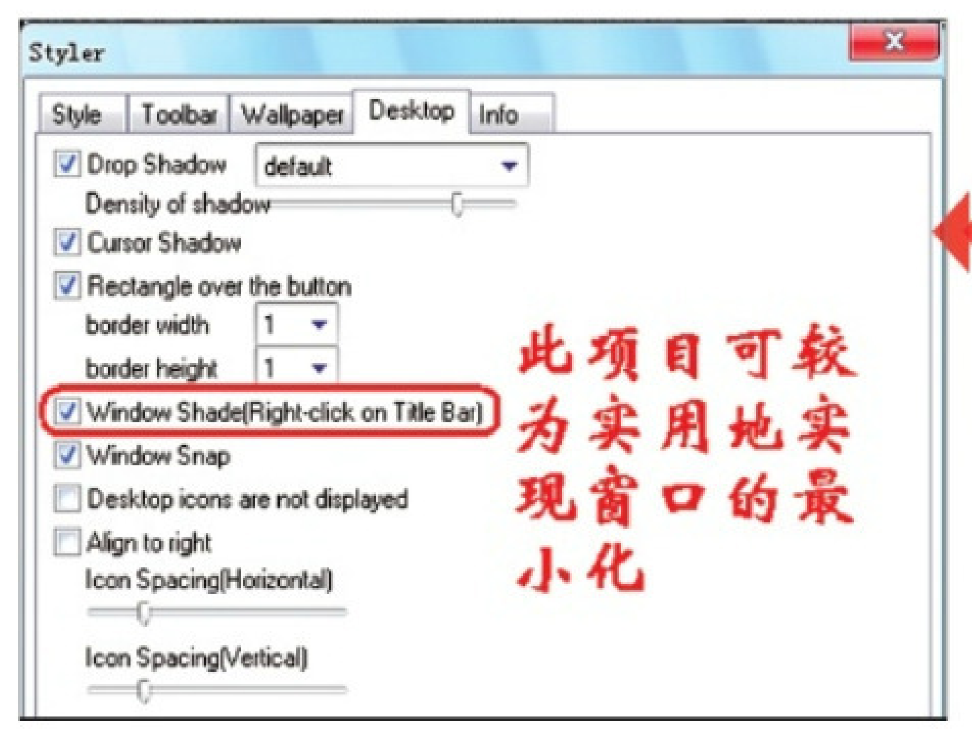
安装完毕之后，可直接在“显示属性”里的主题页面应用该主题。



安装完毕之后，可直接在“显示属性”里的主题页面应用该主题。



Toolbar标签提供了设置窗口工具栏的功能，可以隐藏文件夹的菜单来获得更简洁的界面，还提供了Win7风格的搜索栏与文件夹操作按钮，可以打开文件夹选项窗口和创建新文件夹，或许还比Win7本身更方便。



Desktop标签提供了一系列设置功能，增加窗口、鼠标的阴影等。勾选“Windows Shade”后可以通过在窗口标题栏点击右键，将整个窗口缩小为标题栏大小的功能。而“Windows Snap”是Win7重点推广的一项功能，可惜“Styler”支持得并不是十分理想，不过没关系，后面我们还有更好的工具来实现它。

Win7的任务栏，除了令人醒目的宽大之外，还有就是只显示了程序图标，而不会像之前的操作系统那样还显示标题文字。“Taskbar Icon”是一款小巧的软件，能将任务栏变得如Win7般清爽简约。



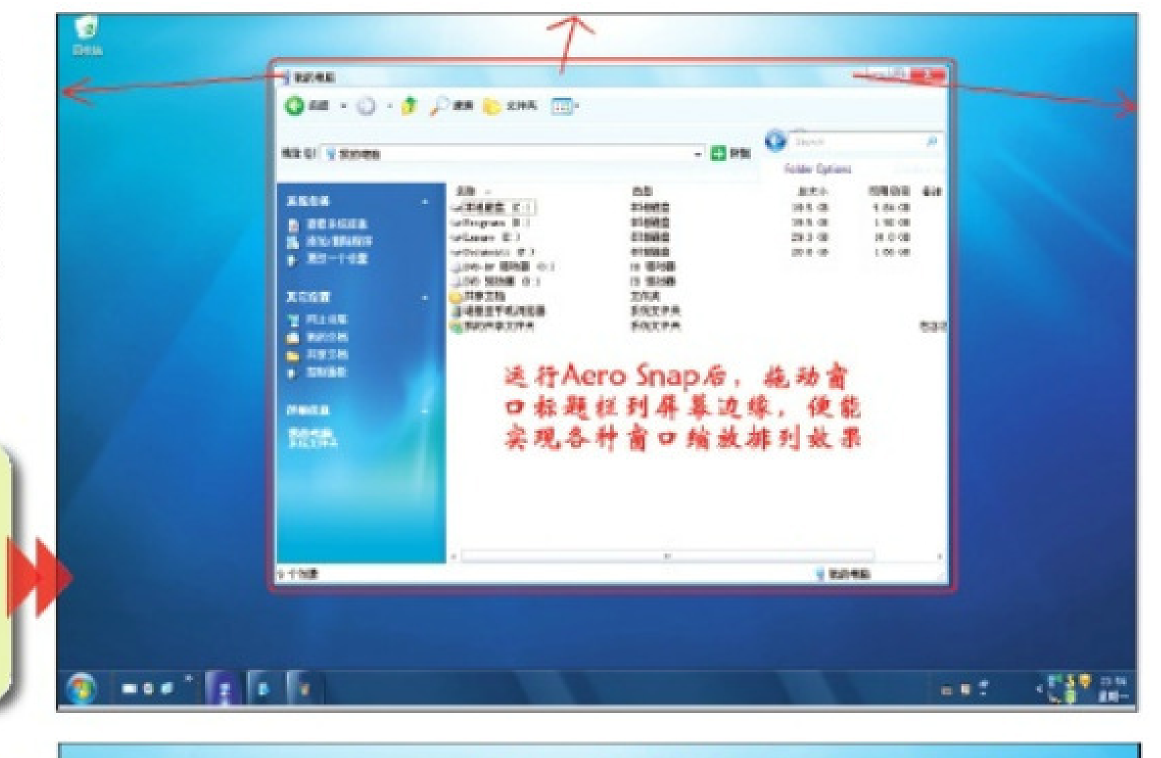
只需要简单地选择，然后注销用户后再登录，Win7的任务栏就克隆出来了。

“SevenVG Refresh Theme”加上“Taskbar Icon”已可高度模仿Win7用户界面，甚至还提供比Win7本身更丰富的一些功能。仅这两款软件，我们的山寨Win7便足以以假乱真了。当然，光有面子工程还不够，后面还会为它带来更加实至名归的功能。

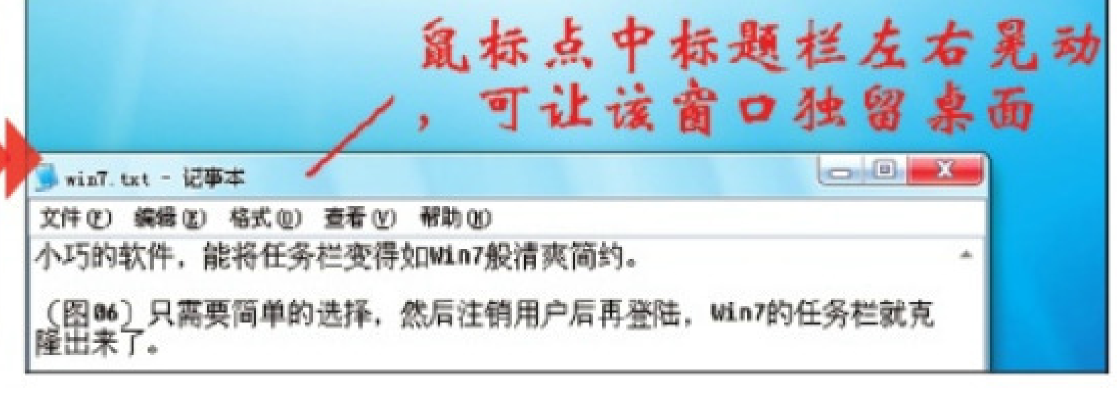
三、Win7的Aero——Aero Snap、Aero Shake与Aero Peek

较之Vista的Aero，Win7又为我们增加了几处极为炫目和方便的Aero，即是Aero Snap、Aero Shake和Aero Peek。

随着如今显示器分辨率越来越高，用传统鼠标点选拖拽的方式来控制打开的Windows窗口，不算十分方便，用户可能为了寻找到自己需要的窗口，调整它们的大小，进行最大最小化操作等，需要让鼠标移动更长距离，点击更多次的左右键。而Win7几处新Aero特效的应运而生，大大简化了操作方式，为我们带来了全新的操作体验。



“Aero Snap”的应用十分简便，将窗口标题栏拖至屏幕最上方，窗口便会自动最大化；拖至屏幕左边缘或右边缘，窗口便会居左或居右显示。要还原窗口，只需将窗口拖离边缘即可。



执行“Aero Shake”后，在需要保留的窗口标题栏，按住鼠标左键右晃两下，那么除了该窗口以外的所有已打开的窗口，会全部最小化。再晃两下，桌面又会恢复原来挤满窗口的样子。



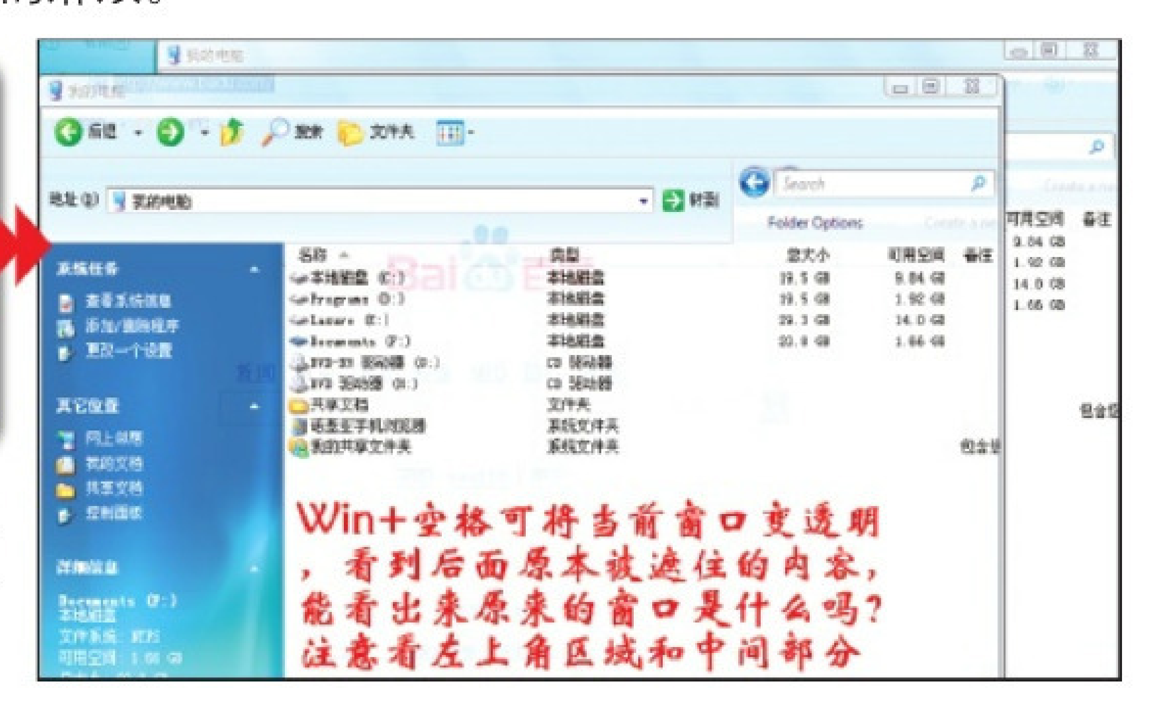
“Aero Peek”可以让所有打开的窗口都透明，用户可以对桌面上的程序图标一目了然。Win7中可以通过Aero Peek实现很多操作，但这款独立的“Aero Peek”可以说仅仅能模拟窗口透明的特效，并没有其他多余的功能，可以说仅仅能让用户过过眼瘾而已。安装此软件还需要.NET Framework 3.5的支持，没有安装的用户还需要到微软官方网站先行下载安装。

看过汤姆·克鲁斯主演的《少数派报告》的读者，一定会对影片主人公戴着一副感应手套操作电脑的情节记忆犹新。对于上述的几个Aero特效，在使用触摸屏电脑的情况下会发挥出最大的功效，而那样的操作体验，已经开始慢慢接近我们在电影里所看到的情节了。其实未来并不遥远，它已经在我们的生活中慢慢来到。

四、Win7的快捷键——Windows 7 Shortcuts

Win7提供了一部分新的快捷键，可以帮助用户快速的实现某些操作。“Windows 7 Shortcuts”模拟了部分Aero Snap的功能，熟练使用之后，确实能为用户省去不少鼠标点选拖拽的麻烦。

“Windows 7 Shortcuts”执行后即在托盘区域生成一个小图标，配合Win键（带Windows标徽的按键）可进行的操作有：Win+↑最大化当前窗口；Win+↓最小化当前窗口；Win+→当前窗口居右显示；Win+←当前窗口居左显示；而使用Win+空格键则会让当前窗口透明显示，看到原本被它遮住的桌面内容。

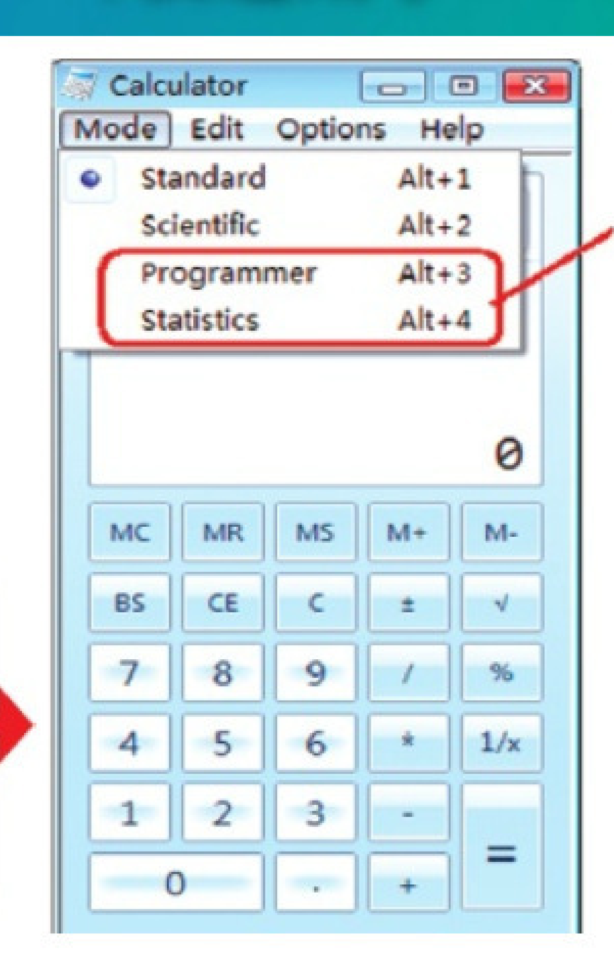


“Windows 7 Shortcuts”并不能完全模拟Win7的快捷键，但提供的几个功能都较为实用方便，在一定程度上，也能让我们体会到Win7会带来更加人性化的操作方式。

五、Win7的计算器 ——Windows 7 calculator（仅适用于Vista）

Win7为我们提供了一个功能前所未有强大的计算器，而通过文件替换的方法，我们可以在Vista中提前体验到这一全新功能。

网上下载的压缩包一般有两个文件：将Calc.exe复制到C:\Windows\System32下覆盖同名文件，然后将Calc.exe.mui复制到C:\Windows\System32\en-US目录下，执行Calc.exe即可使用这款全新的计算器。（以上操作均默认Vista安装目录为C:\Windows，并注意需要管理员权限才能进行文件的复制）

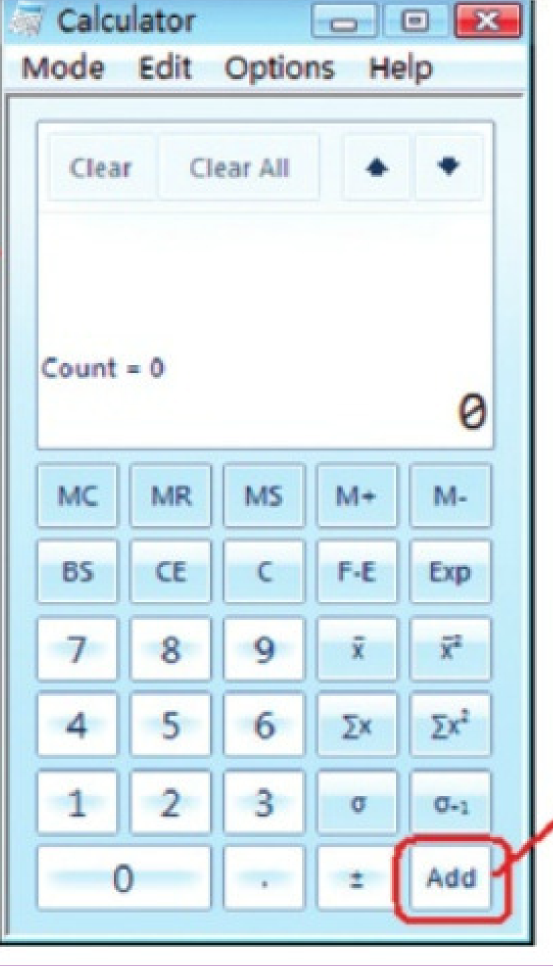


“Mode”菜单提供了4种类型的计算器，“Standard”和“Scientific”分别为标准和科学计算器，这两种计算器已经在XP以来的系统中出现了，而这次Win7增加了“Programer”和“Statistics”型计算机，为进制换算和统计工作提供了极大方便。

“Programer”型计算器中，可以方便地进行二进制和其他进制之间的来回转换。左侧的进制选择用来确定最上方计算窗口的数据显示，下方一长串的0窗口则用来显示二进制数。根据选择的进制输入数据，最上方的数据显示窗口会显示出输入的数值，而下方的二进制窗口则会直接现实该数值的二进制数。同样，也能通过点击二进制窗口中的数字来查阅该二进制数对应的数值。除此之外，还可以选择二进制数的位数，以及进行逻辑运算等。



“Statistics”计算器中，输入待统计的数据，通过“Add”按钮进行添加，数据显示窗口中的“count=”用来统计已输入的数据个数，输入完毕之后即可进行诸如平均数、方差、标准差等统计操作。对于输入错误的数据，可以通过窗口上方的上下箭头进行高亮选择，然后用左侧的“Clear”按钮进行清除，以便重新输入正确的数据。



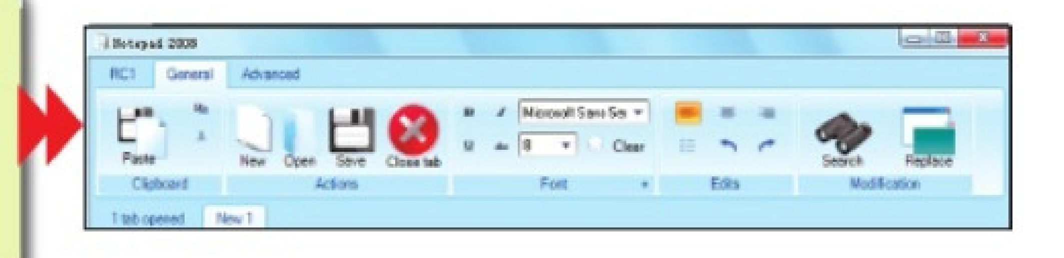
除了强大的计算功能外，这次的计算器还提供了一些特殊的计算功能。“Option”菜单里提供了三种日常生活和学习中可能会用到的一些计算，不妨一起来看看。

“Windows 7 calculator”实际上是将Win7的计算器相关文件提取后，在Vista中进行使用，和Win7自带的计算器功能没有任何差别。美中不足的是该程序仅能在Vista中使用，XP用户还暂时不能体验到有史以来最强大的一款Windows计算器。

六、Win7的记事本与写字板——Notepad2008与Wordpad2009

长久以来，Windows自带的记事本一直是编辑纯文本文件的优秀工具，其简单实用的功能与界面，一直为用户津津乐道。到了Win7中，记事本有了和Office2007一样的Ribbon风格界面，变得更加美观大方，而功能也同样方便易用。

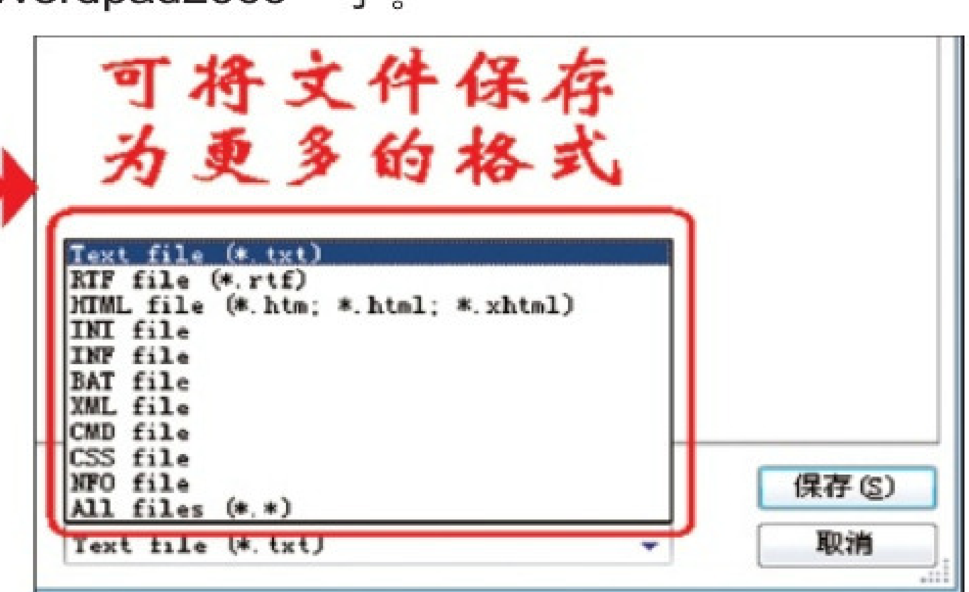
记事本的常用功能都在窗口上方以图标的形式展现出来，不使用任何菜单即可实现所有的功能。“Advanced”视图里还提供了打印及打印预览，更换界面皮肤等功能。点击Font模块中的“+”号，还可以用传统的对话框形式对字体进行设置。



“Notepad2008”只是一款模仿Win7风格记事本的软件，在界面和功能上和Win7自带的记事本还有一定差距，可以说仅能供尝鲜使用，并不能替代Win7中的记事本。

相对于记事本的纯文本编辑功能，Windows自带的写字板则增加了文字的格式排版功能，还能输出各种带格式的文本文件，虽然相对于Word等字处理软件来说其功能仅仅算是小儿科，但应付简单的文字排版任务已经足够了。同样，Win7也为我们带来了Ribbon风格的写字板，山寨版的嘛，可以使用这款“Wordpad2009”了。

可以看到“Wordpad2009”的界面风格和上一款“Notepad2008”类似，两者系出同门。前者除了文字格式设置外，增加了插入图片的功能，同时还能将文件保存为更多的格式。



“Wordpad2009”同样也仅仅是对Win7中的写字板进行了简单模拟，而后者的功能还更为丰富一些，甚至可以替代Word这类工具的简单应用，希望该软件在以后的版本更新中，能在功能上向Win7中的对应工具靠拢。

七、Win7的右键菜单——注册表（仅适用于Vista）

Win7给用户带来的方便，还在于其操作上更加人性化。例如其桌面右键菜单里增加了直接进行显示设置和添加小工具的选项，在Vista里可通过修改注册表的方式实现相同的功能。

相应的注册表代码如下，用Windows记事本编辑该内容，并保存为“任意文件名.reg”的文件，执行后注销系统并重新登录即可。

在Vista桌面右键菜单中增加Windows 7的功能的注册表代码（请在使用时将^符号替换为空格）

```
[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Background\shell]
@="none"
[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Background\shell\Display^Settings]
[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Background\shell\Display^Settings\command]
@="control^desk.cpl,,@display"
[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Background\shell\Gadgets]
[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Background\shell\Gadgets\command]
@="C:\\program^files\\windows^sidebar\\sidebar.exe^/showgadgets"
```

执行成功后，在Vista桌面上点击邮件，菜单中多出两个选项：“Display Settings”和“Gadgets”，前者可直接调出显示设置窗口，后者可打开Vista桌面小工具窗口。



实际上如此折腾一番，我们打造这个山寨“Windows 7”的工作量已经不亚于重装一个系统。虽然所实现的功能还没有办法完全和Win7媲美，某些地方还只是一些形式上的模仿。不过这山寨版本的一砖一瓦都是我们亲手打造出来的，既没有重装系统，又体会到了新系统的绚丽与方便，还能以假乱真唬住不知情的旁观者，这DIY的乐趣也就只有自己动手做过了才能体会得到。

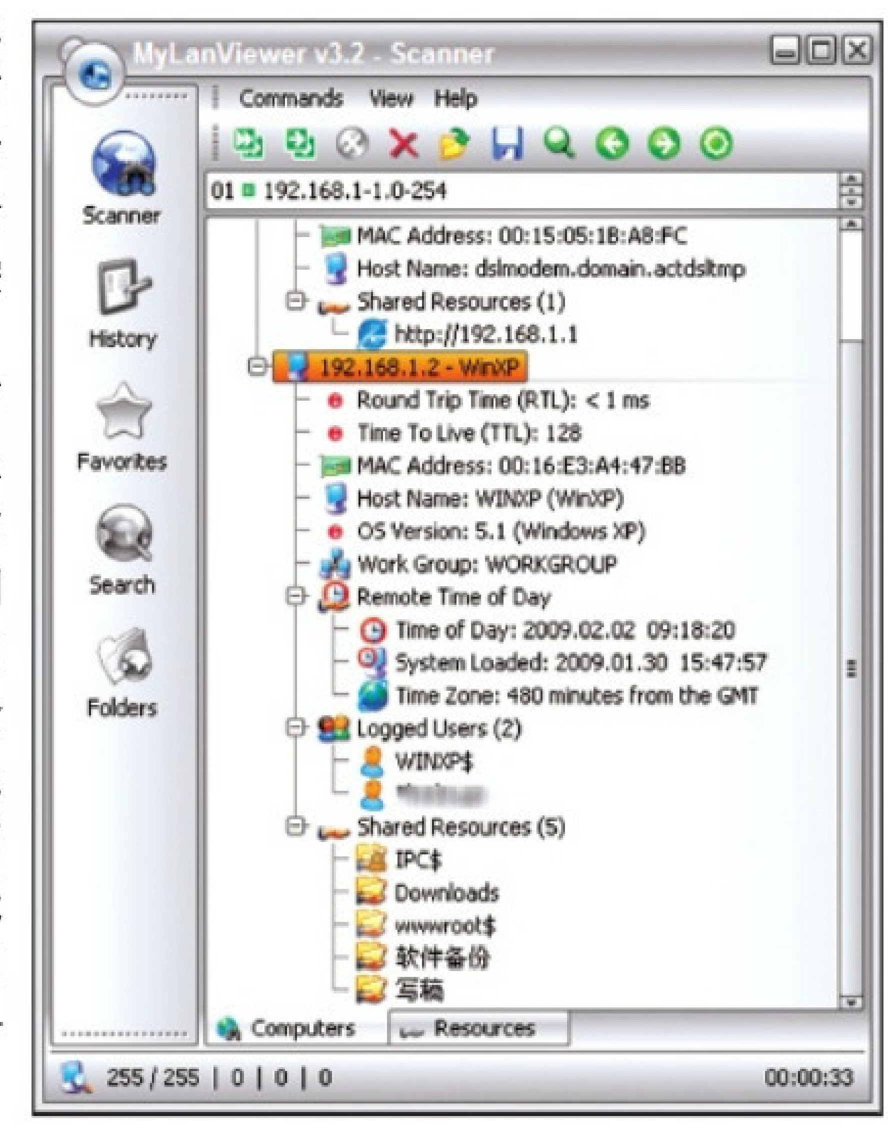
最近微软真是比着我们的春节在热闹：我现在手里除了拿到IE8的RC版，还有Windows7的Beta版，接下来要关注的是Office 14Alpha版……说实话，看着它们一个个进驻硬盘，我居然有些隐秘的小小满足感，然而很快，开始对自己的这种情绪产生了疑问：为什么我们如此心甘情愿当起了它们免费的测试者？思索一番，除了个人兴趣之外，或许是因为它们多少代表着我们以后PC上的一种形态吧，正是这样一种对未来的好奇，让我们不知疲倦地追逐着最新版本。从这个角度来看，微软所具备的对未来的强大影响力，足够在历史上留下印记。

■北京 淮阳客

局域网资源一把抓——MyLanViewer 3.2.0

□大小：1.62MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/3173.htm

这是身在局域网、经常访问局域网共享资源的用户的福音。这款软件可对全局域网段进行扫描，之后列出局域网中所有电脑的主机名、操作系统、MAC地址、登录用户名以及最重要的——共享资源。共享资源包括共享文件夹或其他网络服务，例如局域网中有用户自己架设了HTTP或FTP服务器，软件也会轻松显示。当然如果仅仅是这些，压根算不上什么，最绝的是它对这些资源的汇总整理。在扫描完成后点击下方的“Resources”，就可看到软件已将所有找到的局域网资源按共享文件夹、FTP、HTTP等归类，也就是说，从一个界面中，你便可看到所有的共享资源；而如果你想寻找特定的局域网资源，例如某首歌，或所有的文本，只要点击左侧的“Search”按钮，输入要搜索的内容（支持通配符），就可开始对全局域网共享资源进行搜索！最后，这款软件还可对本地的共享资源进行管理，点击左侧“Folders”按钮，就可将某个共享资源停用或重启用。如果你经常使用局域网资源，还等什么，赶紧下一个来试用一下吧！



Windows下也低格——HDD Low Level Format Tool 2.36.1181

□大小：496kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1197734400/37522.shtml

对硬盘进行低级格式化往往能解决一些顽固性问题，例如对少量坏道屏蔽等，此外不少U盘出现普通格式化也无法使用的问题后，有时也能用低格解决。但是众所周知，低格工具大多数都在DOS环境下执行，使用起来很不方便，特别是现在PC基本已无软驱，往往要通过刻录光盘才能达到目的，而这款工具就可让你在Windows界面下完成低格。如果是硬盘，可采取挂接双硬盘或USB硬盘的方式进行（系统执行在健康的硬盘上），而如果是U盘，就再方便不过了，直接插在读卡器上就能低格。软件支持S-ATA（SATA）、IDE（E-IDE）、SCSI、USB、IEEE1394接口，硬盘品牌则全面支持Maxtor、Hitachi、Seagate、Samsung、Toshiba、Fujitsu、IBM、Quantum和Western Digital等。不过需提醒注意：低格为不可恢复式操作，使用时一定要谨慎！

FTP变盘符——NetDrive 1.0.7.2

□大小：4.37MB □授权：免费（家庭用户） □语言：英文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/67964.htm

拥有网站或其他FTP资源的朋友，想必每次连接FTP网站传输文件时，都会觉得步骤繁琐（打开FTP软件→连接站点→寻找要上传或下载的本地目录），那么不妨使用这款软件来简化一下这些操作。软件的功能很简单，就是将FTP网站映射为本地盘符，这样你只要双击“我的电脑”，就可以像管理本地硬盘一样管理FTP空间了。具体使用时，只要在软件界面中点击左下的“New Site”建立新站点，之后填入站点名、FTP地址或IP、端口、用户名和密码，再选择好映射的盘符，点击“Connect”即可连接，连接完成后在“我的电脑”中就可发现新增加的盘符，同时软件还会自动打开“新分区”。如果你希望软件一启动就自动连接该网站并建立盘符，请勾选“Automatic login when NetDrive starts（启动NetDrive时自动连接）”，若希望密码也自动输入，请再勾选“Save Password（保存密码）”。最后软件中还内置了一些国外的知名FTP资源，有兴趣也可试着访问。



任务栏分组新玩法——GroupBar 1.3

□大小：371kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://research.microsoft.com

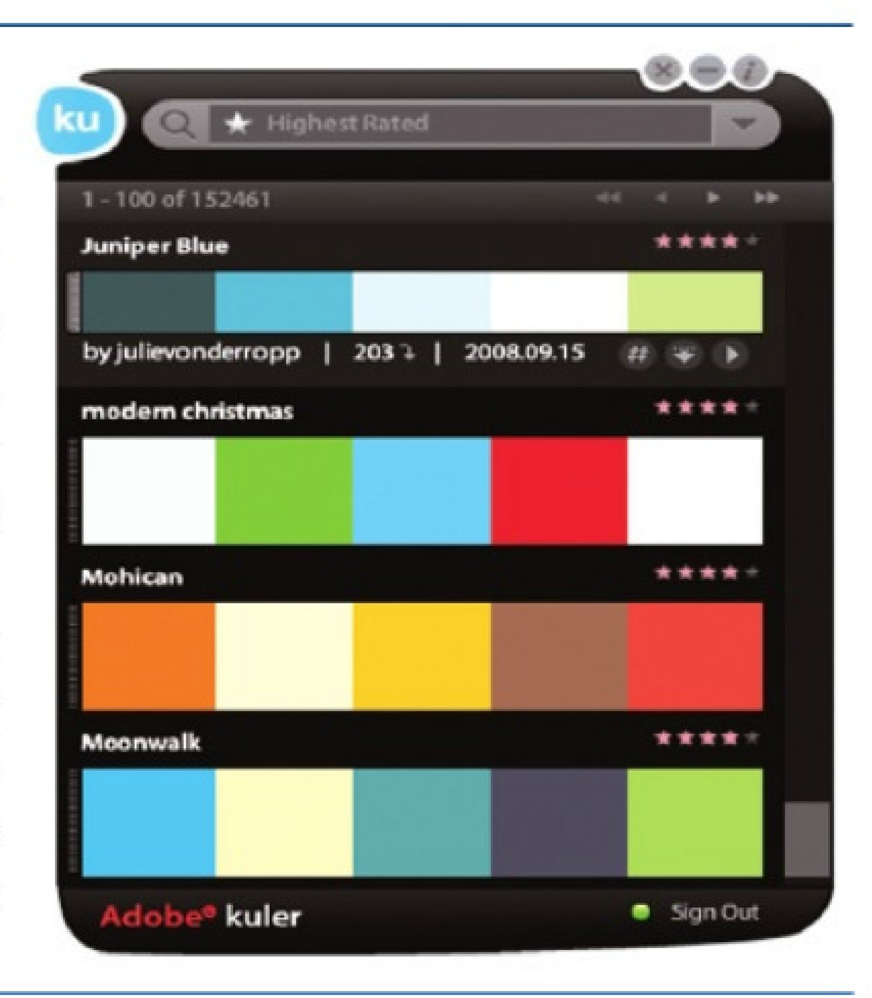
WinXP引入的“分组相似任务栏按钮”功能，一定为很多人所知，而这款来自于微软Research的GroupBar则把这种体验更向前推进了一步。软件执行后，会在桌面上生成一个全新的任务栏，该任务栏默认出现于桌面左边，但你亦可随意将它吸附到窗口的其他3边，还可生成多个任务栏、在任务栏上显示开始按钮等。任务栏上的窗口按钮可任意拖拽、改变对相对位置，如果你将一个窗口按钮拖动到另一个按钮上，那么就会将这两个按钮“组合（Group）”成新的操作组，之后可针对该组整体操作，例如全部最大化、最小化，或让全组的窗口按某种顺序模式排列（窗口会自动调整大小以适应模式）。

注：进入上述下载地址后，在页面上方的搜索框中输入“GroupBar”搜索，再找到下载页面。

配色亦有众人帮——Adobe Kuler

□大小：634kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.adobe.com/go/kuler_air



无论是自己做网页，还是布置博客、QQ空间，甚至想设计一份更好看的求职书、做一份不错的电子贺卡，都可能涉及到配色的问题。对于非专业人士这并不容易，不好的配色有时甚至会完全阻碍想法的表达——此时不妨试一下Adobe发布的这款Kuler配色软件。与一般配色软件不同，Kuler并不是直接将固定的配色方案摆到你眼前，而是收集整理了成千上万份网友的配色方案，按照评价最高、最新、最流行、随机等方式排列好供你选择。而这些方案是如何来的呢？原来Adobe做了一个很漂亮实用的配色网站，基于Flash的Web程序可让你轻松生成5种颜色的配色方案，笔者认为，这个Web程序（http://kuler.adobe.com/#create/fromacolor）甚至比软件本身更值得推荐。最后注意，Kuler执行在Adobe的AIR平台上，因此需事先安装AIR（下载：http://get.adobe.com/cn/air/）。

随处皆执行——SlickRun 3.9.8.3

□大小：165kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.skycn.com/soft/38579.html

这款软件执行后，你的桌面上将多出一个蓝底白字的圆角长条（参见截图的右上方），只要点击它并输入命令，就可快速执行之前定义好的程序或打开网址，例如输入“P”执行“C:\WINDOWS\system32\mspaint.exe”（画图程序），输入“G”打开Google网站等。执行条的颜色与大小均可自定义，也可拖动到桌面的任何位置（亦可锁定），同时支持快捷键定位输入，默认为Ctrl+Q。只要在执行条上右击，选择“New MagicWord（新建魔术词）”就能添加新的执行命令，这里需填写的程序的路径或网址（亦可拖拽输入框后的绿笔到已经执行的窗口上），对于程序还能进一步添加执行参数，例如要用资源管理器打开E盘下的“Tools”目录，只要在程序路径处输入“C:\WINDOWS\explorer.exe”，在“Parameter（参数）”处填入“E:\Tools”即可（遗憾的是这里不支持中文参数）。

版本控制帮你忙——FileHamster 1.6.0

□大小：4.79MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57283.htm

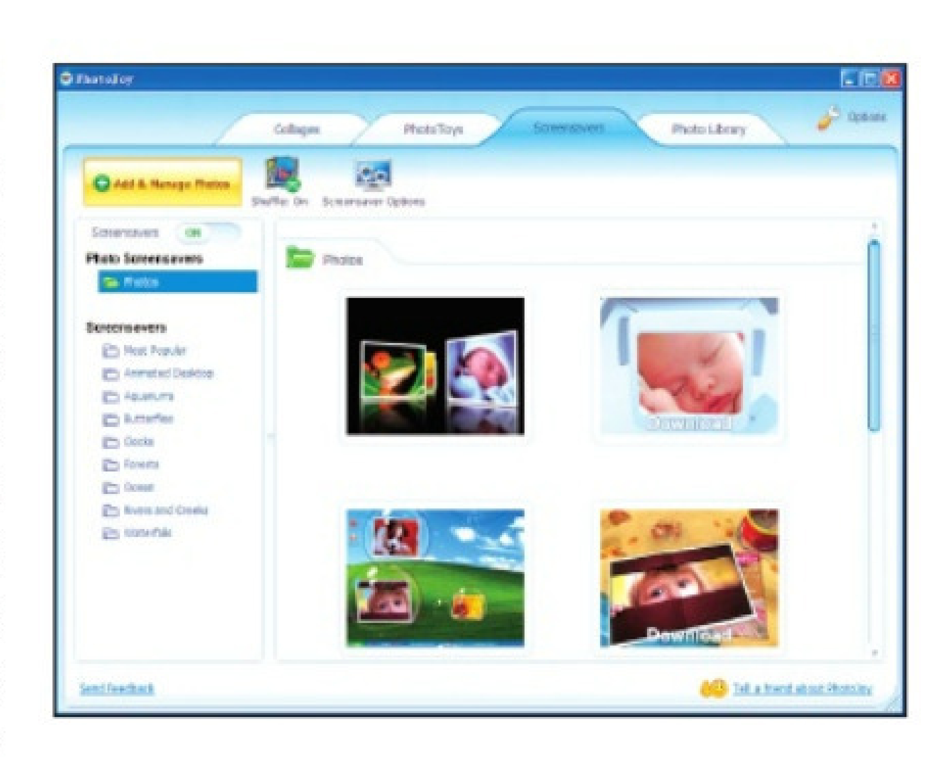
非常不错的一个版本控制工具。所谓“版本控制”，是指创作或编辑文档时，有时需保留以前的版本，以便将来对照或出现意外时能还原。一般碰到这种问题，常见办法是手动进行一次备份，然而这样一来会打断创作/编辑流程，二来如果频繁保存，每次保存都创建备份，就会变得很繁琐。将这个工作交给本软件，一切将会变得很简单：只要建立一个保存库，之后向保存库中添加要监视的文件或文件夹，当监视有变动时，软件就会自动记录，并且在屏幕右下弹出对话框，让你选择是否注释或忽略被改变的文件。你还可针对具体的文件设置具体监视规则，例如多久监视一次，最多创建几个备份等。当要还原时，只要在软件界面中找到过去的某个版本，再右键还原即可。



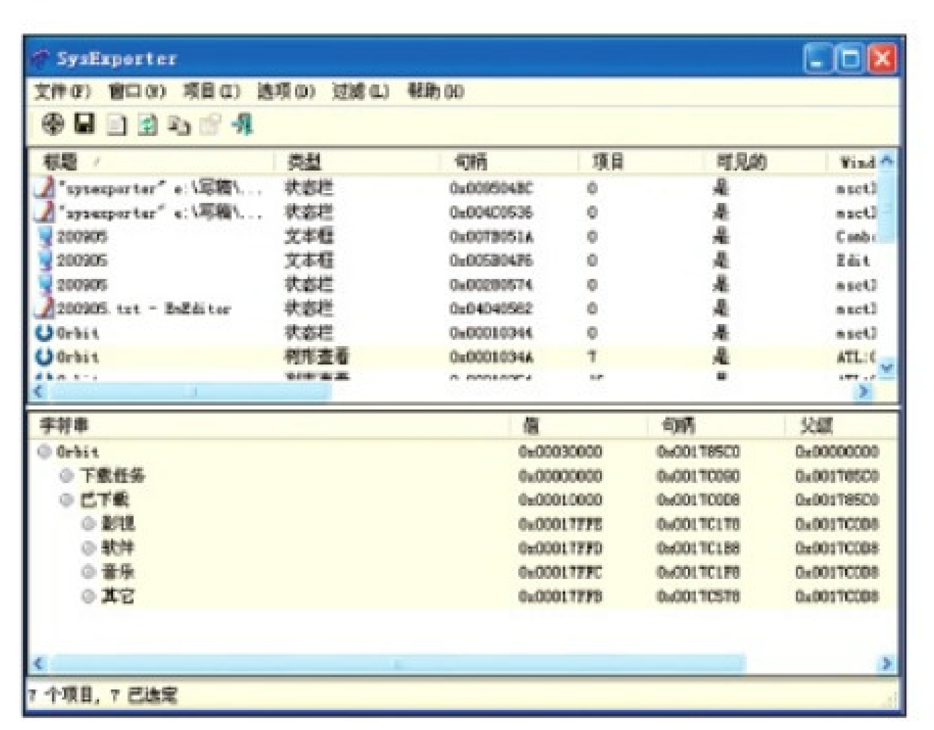
个人图片多样秀——PhotoJoy 2.0.911

□大小：515kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.skycn.com/soft/51676.html



每个人都收集了不少自己喜欢的图片或照片，借用这款软件，你可将它们用3种方式重新“秀”出来。方式一是将多张相片拼贴到一张有背景的图片中，并随时将其设为桌面；方式二是在桌面上出现一个类似于Vista侧边栏Widget的小玩艺儿（PhotoToys），它会显示为一个不断变化、展示你所收藏图片内容的小窗口；方式三最为推荐：软件能生成多种动画形式的屏保，屏保所展示的内容就是你的所有图片，其中不少效果非常出众，同时具备3D的现代感，又兼富色彩美感，灰不溜秋的图片展示出来居然也像模像样，让笔者感到爱不释手！使用时注意以下3点：首先软件只安装了小部分效果，因此其他效果使用之前都必须联网下载；其次软件制作完成后往往会自动替换壁纸或屏保，不喜欢的话可在“Options”中设置；最后界面左上的“Add & Manage Photos”按钮，可让你选择哪些图片会被随机选入制作。



界面文字任意拷——SysExporter 1.50

□大小：1.16MB □授权：免费 □语言：简体中文

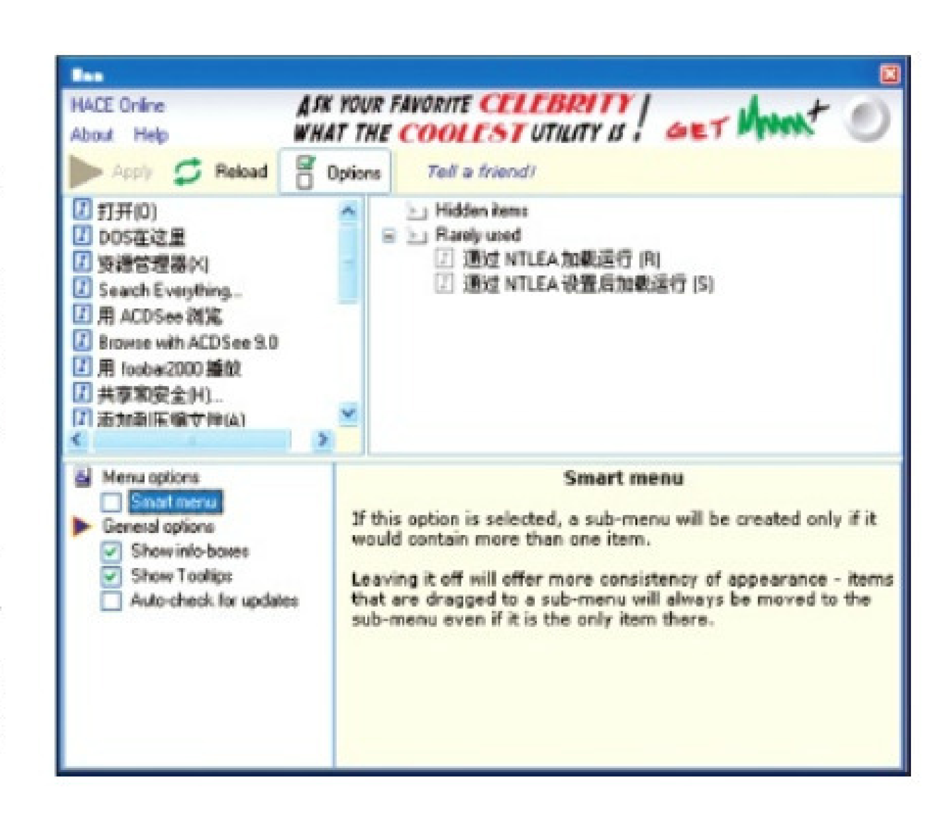
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/59968.htm

在Windows的各种窗口上，总有一些文字是无法拷贝的，如资源管理器中的文件列表、某个对话框中的某行文本、Outlook Express中的邮件和联系人列表、注册表编辑器中的多项注册表键值……但在一些特殊情况下我们可能希望能拷贝出这些文件。这个时候这款软件就能派上用场了，它可抓取几乎所有应用程序界面中的通用Windows控件的文本内容，例如列表框、文本框、树形列表等，还能将HTML控件中的文本内容抓出。只要在软件窗口的上方选定应用程序的某个控件，其中的文本内容就会显示在下方，你便可随意拷贝。如果一些文本是以列表的方式显示，那么你也可选择用制表符界定符（即Tab）将内容拷贝出来。最后注意，安装软件时最后一步有插件可选。

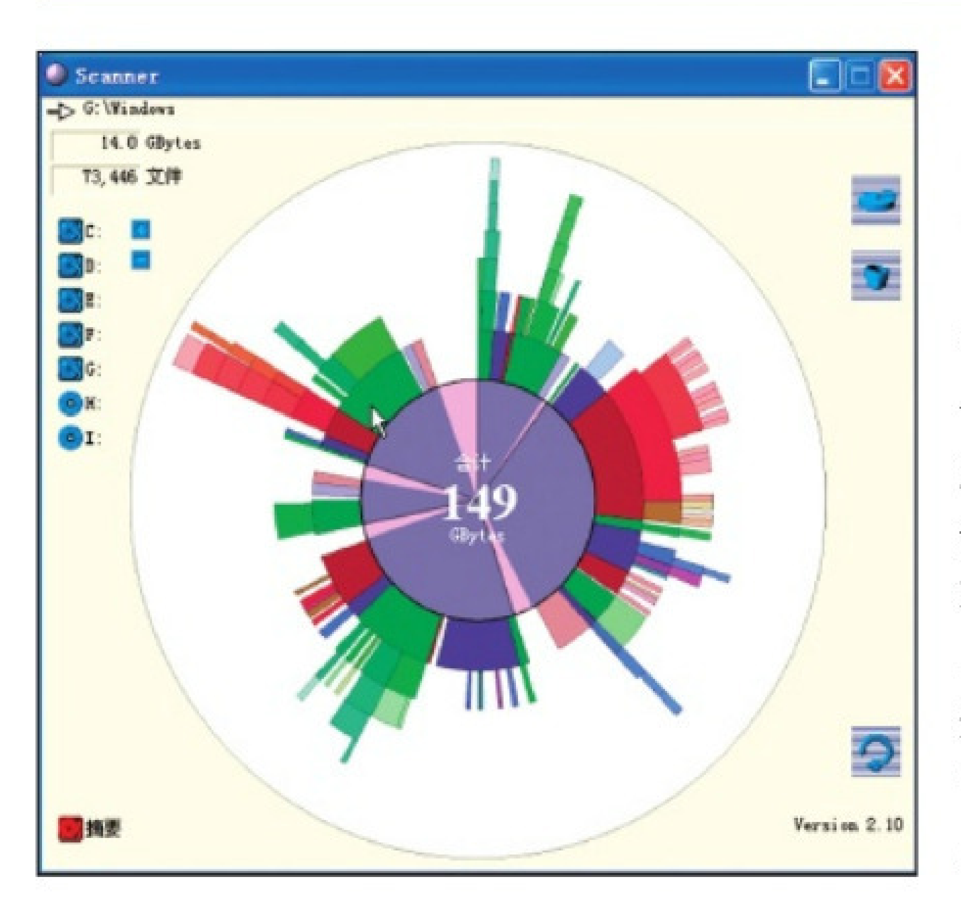
右键菜单另类管理——Mmm FREE 2.02

□大小：843kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/39754.htm



一款管理系统右键菜单项的工具。与一般的清理软件不一样，它并不是直接列出选项之后让你清除，而是用自己的一个右键菜单取代原来的菜单，然后在此基础上再进行管理。当软件执行后，你会发现原来的右键菜单左侧会多出一条彩色细边栏，细边栏的最小方有一个不显眼的小圆钮，点击它就可进行右键菜单的清理或设置。只要在弹出的对话框中将你不需要的菜单项拖动到右侧的“Hidden items”再“Apply（应用）”，该菜单项就会隐藏，如果拖动到“Rarely used（很少用）”，它就会出现在Mmm菜单的一个“Rarely used”子菜单下。实际上这款软件并不会修改原来的系统菜单——只要在软件设置界面上右击并选择“Shutdown Mmm（关闭Mmm）”，就会发现原来的系统菜单仍然没有变化。该软件的收费版本“Mmm+”还可对IE、Maxthon、WinRAR等软件中的右键菜单进行管理。



硬盘占用一目了然——Scanner 2.10

□大小：153kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/14164.html

你的硬盘上哪些文件最占位置？来看看这个简单的硬盘数据扫描软件。它用独特的同心圆比例图，非常直观地展示了数据在硬盘上的占用情况。软件可显示全硬盘或者单个磁盘分区的比例图形（点击左下“摘要”显示全硬盘，点击左上盘符显示对应分区），以全硬盘为例，最内侧一圈的扇形为各分区所占用的空间比例（空白为未使用空间），各分区扇形外侧紧接的扇形环，显示的是第一级目录所占用的比例……依此类推。当鼠标挪到各颜色块上时，左上方会显示该色块代表的文件夹/文件及其容量和文件数。如果你想进一步了解某文件夹的具体情况，只要在代表它的色块上双击，就能进入以它为中心的同心圆比例图，很是方便。最后，“同心圆”左上的+、-按钮可用来设定圆形的大小。



常留光影记忆——电影收藏大师

□版本：1.49　□大小：8.01MB　□授权：共享软件
□作者：永易软件工作室　□平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：28元　□未注册限制：收藏影片数量限制
□主页：http://www.yongyisoft.cn
□下载注册：http://www.yongyisoft.cn/download.htm

说明：一款用于管理以及查看电影资料的优秀软件。除了原有的少数影片资料外，软件还可从互联网上搜索并下载全中文的影片资料。它提供4种添加电影资料的方法：通过片名（中英皆可）搜索、通过影片的IMDb编号搜索、指定已有电影视频文件让其读取资料后再搜索、手动添加。软件下载回来的影片资料非常详细，包括年代、剧情介绍、IMDb评分/投票数、票房、导演、主要演员、分级、语言、地区等。此外，软件下载资料后还会按各种方式自动分类，以方便用户查看。最后，你还可利用这款软件添加自己的观看记录、观后感等。

点评：这几年来，电影已经逐渐成为主流的娱乐活动，这款软件的出现适得其时，应当会受到不少用户的喜爱。它不光是一款收集软件，还可用来快速了解自己喜欢的电影信息。目前互联网上有各类很丰富的信息，如何将这些信息有效地整理出来，也是软件开发的一个好方向。


界面采用Office 2007风格，清爽易用

高效背单词——词汇之沙

□版本：3.1　□大小：334kB　□授权：共享软件
□作者：连一凡　□平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：48元　□未注册限制：部分功能限制
□主页：http://www.wordsand.cn
□下载注册：http://www.wordsand.cn/Download.htm

说明：背单词类软件的重点在于，如何针对遗忘安排重复记忆训练。词汇之沙在这方面采取的策略是“动态调整”。它在试背单词时，会要求用户在以下4种状态中选择：太简单、会、不会、高难度，而选择“会”之后，还会根据答案的显示，让用户进一步选择是否真的会了。这样就可得到用户对每一个单词的熟悉程度，根据熟悉程度，软件会在之后动态调整重复记忆出现的频率：太简单的不再出现、高难度的放到最后集中训练，剩下的越陌生的单词越频繁出现，越熟悉的则出现频率越少。此外，软件还提供了读音和文本答案显示先后的选项，有利于用户掌握读音。例句、助记法、联想、类似搜索等常规项目，软件亦有设计。

点评：相比“对每个单词采取同样的重复策略”，动态调整显然效率更高，也能达到较灵活的背诵效果（不用分固定数量的批次进行记忆），不过它对个人的耐心提出了更高要求。最后建议软件作者改善一下软件界面，虽然对于单词类软件更重要的是内涵，但界面也足以影响用户的购买欲，一款还有点像玩票性质的VB作品，显然很难打开用户的腰包。



软件界面较为简单，不过重复记忆的策略可能更为重要

个性图片专家——iRoundPic

□版本：3.5贺岁版　□大小：16.2MB　□授权：免费软件
□作者：grapefruittea360@gmail.com　□平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.pmccn.com/blog
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/78419.htm

说明：一款操作简单但却高效的傻瓜式图片处理软件。利用它可轻松制作圆角、折角、组合角、倒影、模糊、渐变、空间拉伸、拉丝、光泽等效果，只要一键即可应用效果，如果需要更细致的控制，也可进一步修改效果参数。同时，它还提供多种制作方案，例如圆角按钮（240×240）、身份证照、1寸证件照、PSP墙纸、QQ/MSN/Discuz头像等，使用时也只需先剪裁，再应用方案即可到位。此外，它还提供了一百多种图片效果，效果可反复叠加。

点评：现在图片制作软件一直在向两个方向发展，一个是如Photoshop般的“高大全”，另一个则朝着傻瓜化、简洁化的道路迈进，本款软件是后一种方式中较成功的作品之一。虽然这些效果在Photoshop中都能实现，而且专业人士可能实现得更好，但本软件胜在操作快、效率高，对于只要简单处理的用户而言是个好选择。


傻瓜化操作是本图片处理软件的重要特点

告别烦人小窗口——超级兔子“反弹天使”

□版本：1.2　□大小：727kB　□授权：免费软件
□作者：超级兔子　□平台：Win2000/WinXP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.pctutu.com
□下载注册：http://dd.pctutu.com/soft/srapw.exe

说明：现在很多软件都添加了从右下角系统托盘处弹出小窗口的设计，如果用此方法来通知用户注意有用信息（例如下载完成、提醒更新）当然没问题，但糟糕的是不少软件纯为赢利而弹出窗口，不仅弹出的内容是广告垃圾，更烦人的是这些窗口还不会自动消失，只能靠用户自己关闭。如果你也有这样的烦恼，但又不得不用这样的软件，不妨试一下这款软件。只要在软件中添加一条新规则，“按住”规则中的“靶子”并拖拽到弹出窗口之上，软件就可自动建立规则并屏蔽该窗口（不是完全屏蔽，而是待出现后自动将其关闭）。你也可自行修改规则的细节，例如是否要匹配大小、匹配窗口标题、需多长时间后关闭窗口等。

点评：自从免费软件“占领用户桌面”的口号提出，弹出窗口也很快成为“被占领”的目标之一。这款软件确实轻松有效地解决了这类问题，算得上“斗智斗勇”的又一出胜利案例。不过我们也真心呼唤软件开发者注重长期利益，以用户效益为上，使这样的“内耗”越少越好。


简单的设置好规则，即可告别烦人弹出窗口



本期推荐文章

●三种武器，增强注册表编辑器

●卡巴斯基病毒库备份的“官方”方法

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片建议用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

三种武器，增强注册表编辑器

■贵州 冰河洗剑

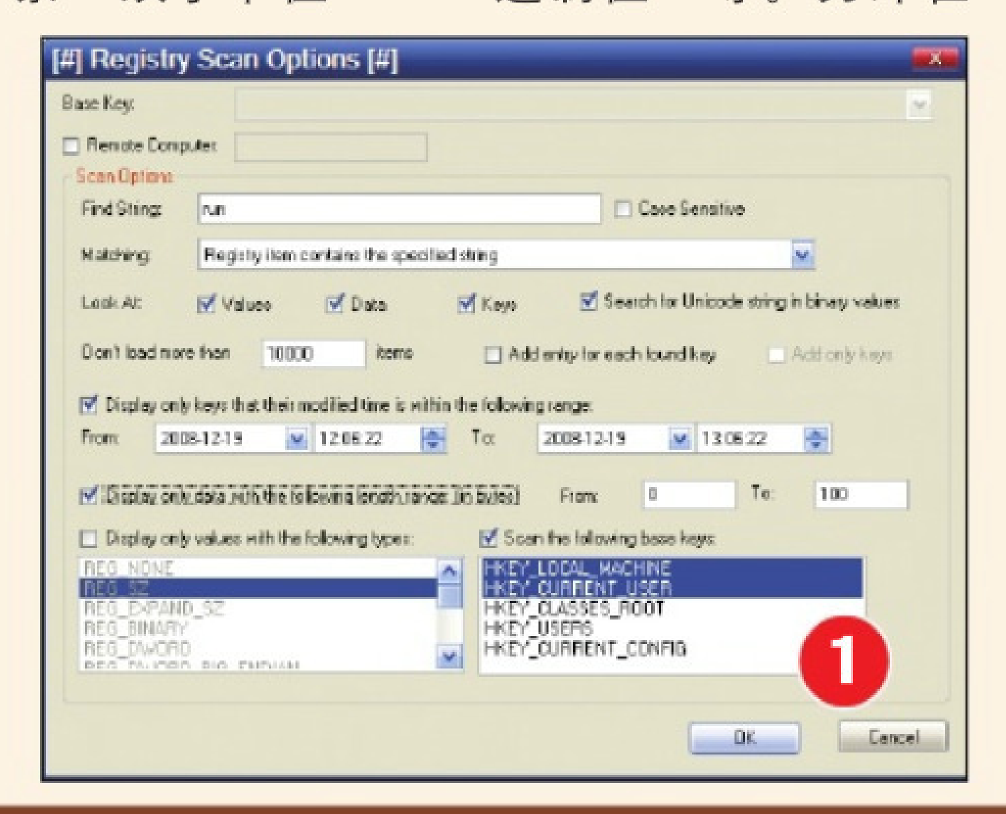
编辑注册表是设置、优化和维护系统的常见操作，不过Windows自带的注册表编辑器（RegEdit）在搜索修改保存方面功能都较弱，不妨考虑使用第三方工具来取代它。

一、极速强悍搜索注册表——RegScanner

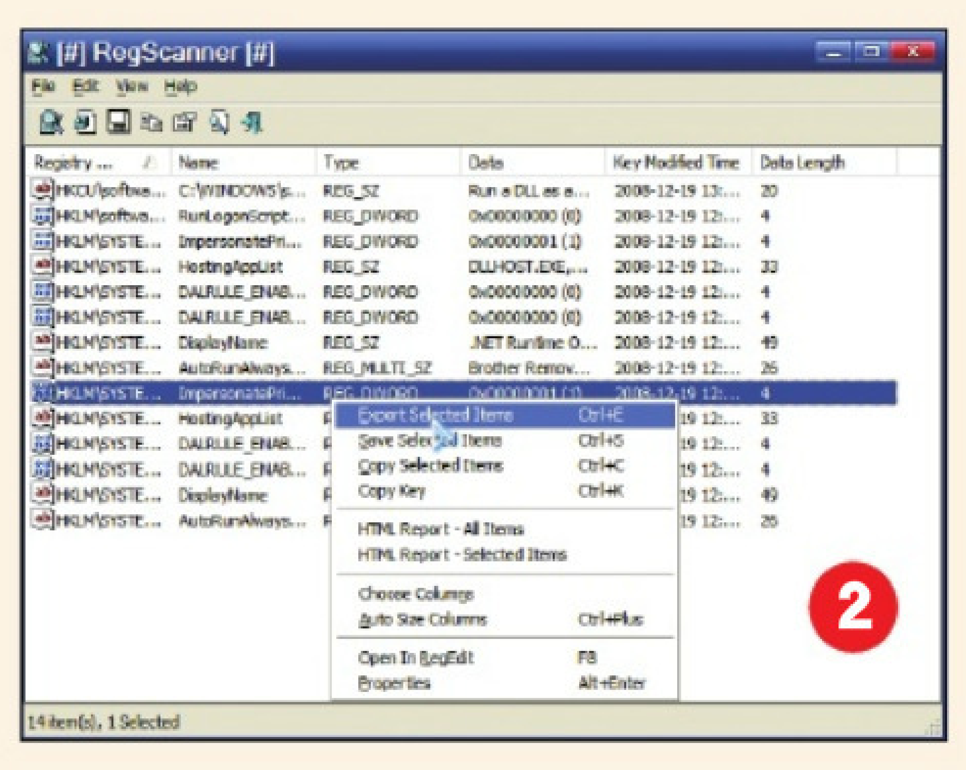
使用注册表编辑器进行查找操作时，只能不断按下F3依次得到结果，非常低效不便。尤其是在想批量删除某些注册表信息时，逐条搜索删除往往需要浪费数分钟的时间。此时可使用RegScanner这款仅几十kB的极速搜索注册表工具（下载地址：http://www.nirsoft.net/utils/regscanner.html），增强注册表编辑的搜索功能。

RegScanner可快速查找注册表中的所有键值，极大提高搜索效率，并可将搜索结果用列表显示。在搜索时可定义搜索不同的字段、键值、日期，可设定搜索指定时间内修改的注册表条目，可区分大小写等。

执行RegScanner后，点击工具栏上的“New scanner”打开搜索对话框（如图1），在“Find string”中输入要查找的内容，后面的“Case Sensitive”项设置是否“区分大小写”。在下方的“Matching”下拉列表中设置匹配的搜索项目，可指定搜索“双字节值”“二进制值”等。另外在搜索对话框中，还可指定键值变动的“时间范围”，限制数据的“长度范围”。为提高扫描速度，也可在“Scan the following base key”指定扫描的基键。



设置完毕后点击“OK”开始进行搜索，其扫描速度非常快，搜索结束后以列表方式一次性显示所有结果（如图2）。在列表中会显示各种键值、键名、类型等详细信息，可方便地定位到要编辑修改的项目。双击某个要编辑的注册表项目，软件会自动打开注册表编辑器并定位到相应位置。

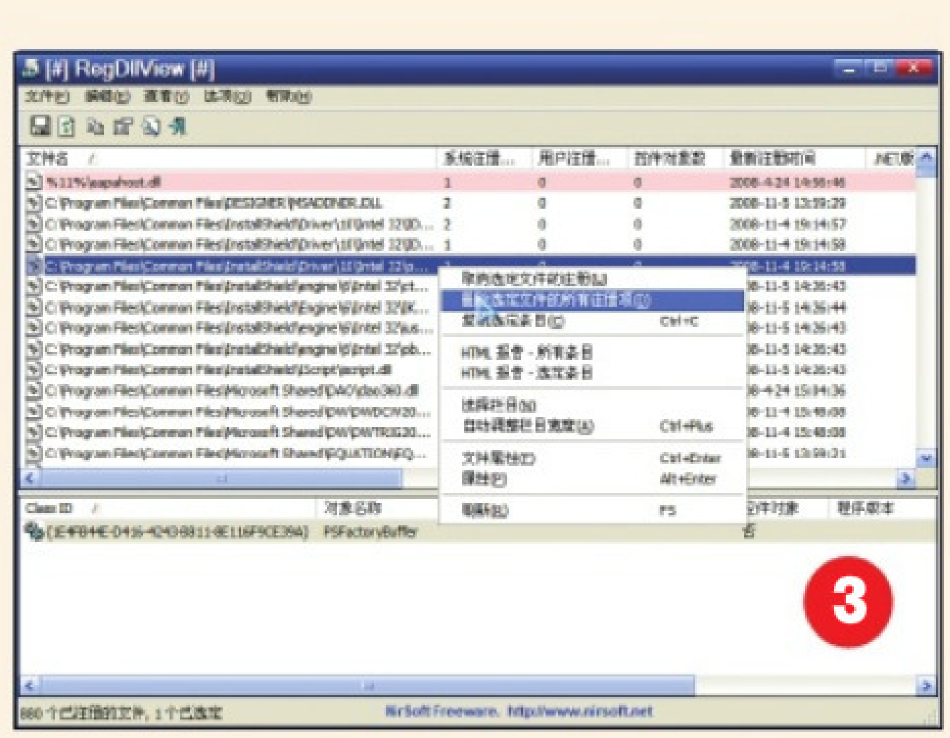


该软件还提供了“导出当前项目”“复制键值”“生成HTML格式的报告文件”等功能，可对搜索结果进行方便的管理操作，让注册表编辑更加方便高效。

二、快速清除注册表中的组件垃圾

管理好已系统中注册的各种Dll、OCX、EXE组件，可减少很多系统垃圾，并有效防止危害程序。特别是安装卸载软件时，常会在系统中残留下没有卸载干净的注册模块，需要通过注册表编辑手工清除这些垃圾。RegDllView（下载地址：http://www.nirsoft.net/utils/registered_dll_view.html）可显示出系统中所有已注册的Dll、OCX、EXE和COM组件，帮我们快速清理垃圾。

执行软件后，上方列表框中会显示所有已注册



的组件文件，下方列表框中显示每个已注册文件的CLSID和ProgID等信息（如上页图3）。在组件模块文件上点击右键选择属性，可看到是哪个程序注册了什么组件（如上页图4）。

需要注意的是，其上方的列表框中会以粉红色来显示已注册但丢失的源文件，可点右键选择“删除选定文件的所有注册表项”命令，反注册和删除此模块文件和注册表项目。通过对一些可疑或丢失源文件的组件进行管理删除操作，可方便地清理注册表垃圾和无用的CLSID组件垃圾。

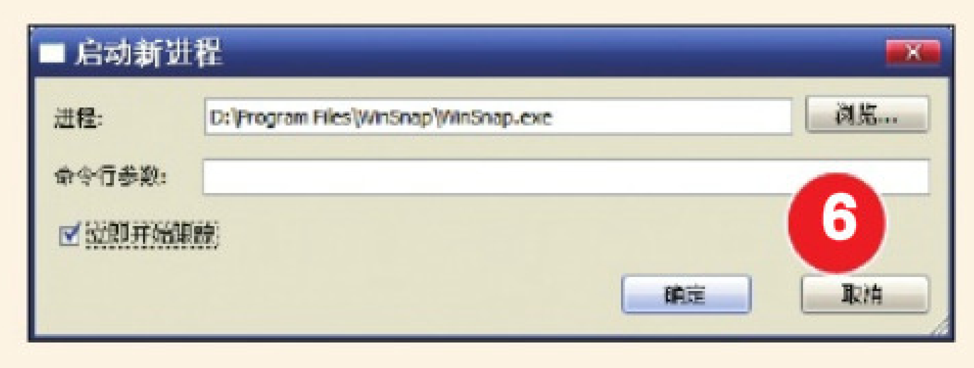
三、为注册表加上监视功能

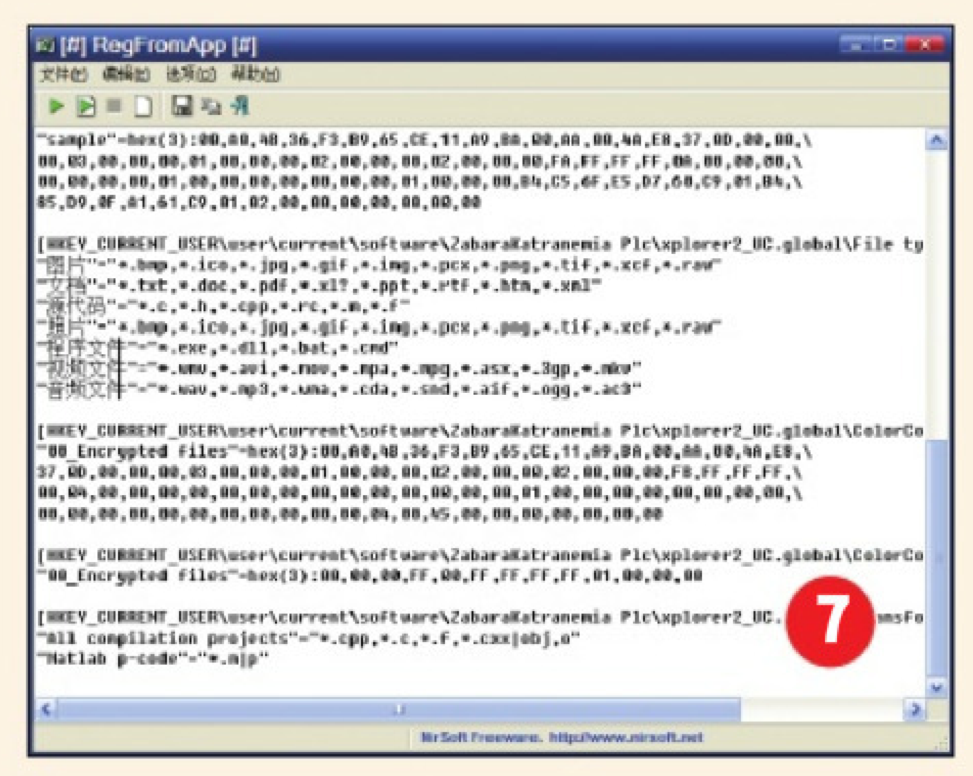
Windows系统中的注册表编辑器本身不带监视记录功能，而我们常需要知道某个软件在安装或运行时是否修改了注册表项目。通常的做法是用Regshot等注册表对比软件，通过二次扫描注册表生成两个快照，利用注册表的对比确定被修改的注册表项目。但Regshot之类的工具操作很繁琐，且在快照中会产生许多无关程序的注册表记录，很不直观。而RegFromApp这个超强的小工具（下载地址：http://www.nirsoft.net/utils/reg_file_from_application.html），可针对单一进程进行扫描，直观监视到注册表的被修改项目。

执行RegFromApp后，首先弹出一个对话框要求选择要监测的进程（如图5）。如要监视某个未运行程序的进程，则可关闭对话框，点击软件界面工具栏上的“启动新进程”按钮，打开启动对话框。浏览指定某个要运行的程序文件路径，并勾选“立即开始跟踪”项，如果程序需要设置启动参数，可在“命令行参数”中进行指定（如图6）。设置完毕后点击确定按钮，即可自动执行指定程序，并开始监控程序对注册表的读写操作。

在监控窗口中会显示程序运行时访问修改的所有注册表项目（如图7），程序对注册表做了哪些手脚一目了然。在“选项”菜单中可选择显示注册表被修改前的原始值，还可将程序的修改注册项目保存为标准的.reg格式文件。P







不懂日文也能搜遍日文网站——巧用Google翻译功能

■辽宁 飒飒





因为工作需要，笔者常去日文网站上查找资料，可对日文一点都不懂的笔者，如何能尽快在日文网站上搜索到自己需要的资料呢？巧妙利用Google的翻译功能，只需三步，就可让你即使不懂日文也能搜遍日文网站。

步骤1：在Google搜索页面上点击“翻译”，再在新打开的IE浏览器窗口中选择“日文”（如图1），这样就打开了Google的翻译功能页面。

步骤2：在图2中选择“日文”后，你会发现这个翻译功能是从“日文”到“中文”的互换，而我们不懂日文，这就必须先将“中文”转换成“日文”，然后再进行日文关键字的搜索，所以就需要单击“互换”使其变成“中文”向“日文”的互换。再随意输入要搜索的中文关键字，如“大连老照片”，再点“翻译”，窗口右侧就会出现日文的“大连老照片”了（如图2）。





步骤3：将图4中的日文关键字复制到Google的搜索栏里进行搜索，会搜索到很多关于“大连老照片”的日文网站（如图3），找到感兴趣的搜索链接后，点击“翻译此页”，页面里的日文就会被翻译成中文了（如图4），虽然翻译得不是很贴切，但足以大大方便我们查找其中的资料。

照此方法操作，英文、法文、德文等外文网站也就不在话下了，这样我们不需要借助任何翻译软件，也可畅游外文网站了。P

不再烦人 自由关闭网页声音

■北京 江北书生

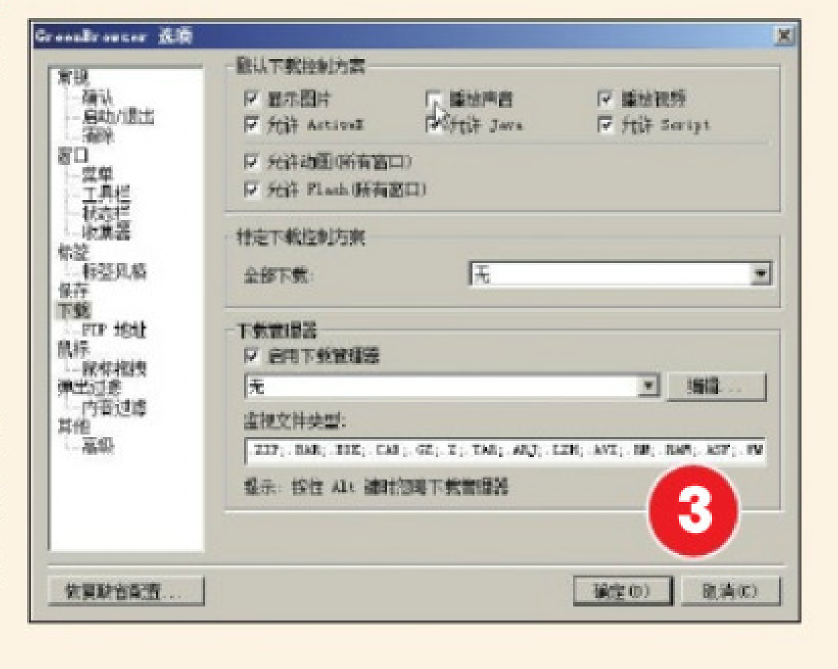


不少人喜欢在自己的主页上添加自动播放的音乐，一次两次还好，如果经常听就会觉得挺烦，夜深人静时更容易“扰民”。怎样才能让浏览器自动关闭声音呢？这里笔者提供了永久和临时两种方案。

一、Maxthon

1.永久禁止

打开Maxthon2.x，选择“工具”→“傲游设置中心”命令，再单击“常规选项”项，然后在其下选中“禁止播放声音”复选框。之后，再单击上方的“应用”和“关闭”按钮。



2.临时禁止

选择“工具”→“内容控制”→“禁止播放声音”命令即可。不过，大家可右击工具栏空白处，选择“自定义”命令，在打开的窗口中将“内容控制”按钮拖放到工具栏上（如图1）。以后随时单击此按钮，选择“禁止播放声音”命令（如图2）。

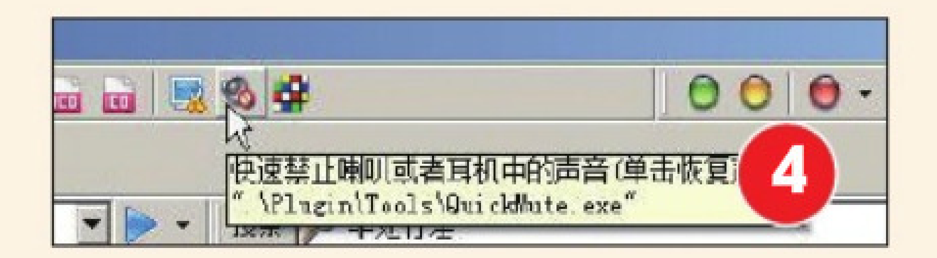
二、GreenBrowser

1.永久关闭

启动GreenBrowser，选择“选项”→“GreenBrowser选项”，再单击“下载”项，然后取消右侧“播放声音”项（如图3），单击“确定”按钮返回主窗口。

2.临时关闭

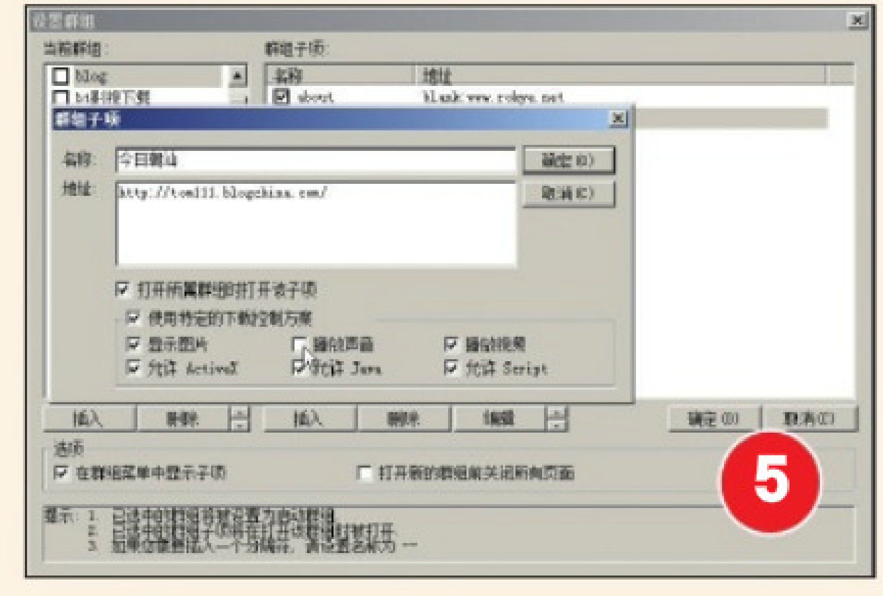
取消“工具”→“内容下载控制”→“播放声音”或直接单击工具栏上的



“快速禁止声音”按钮（如图4）。如果没有发现上面的“快速禁止声音”按钮，可从http://down.5igb.com/down/QuickMute.zip处下载并安装QuickMute插件。

3.关闭群组声音

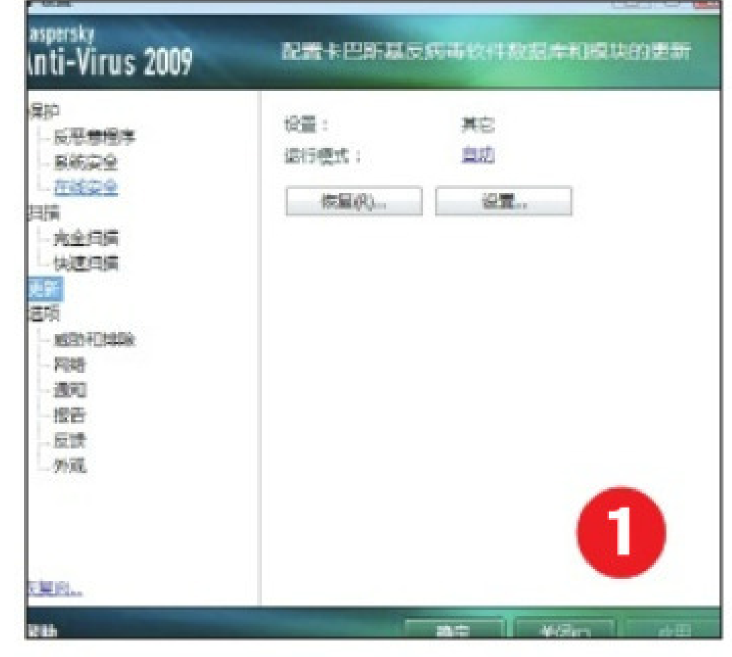
选择“群组→设置群组”，打开相应窗口选中相应项，单击下方“编辑”按钮，在打开窗口中取消“播放声音”项（如图5），以后群组中相应链接的网站打开后就不会播放声音。



卡巴斯基病毒库备份的“官方”方法

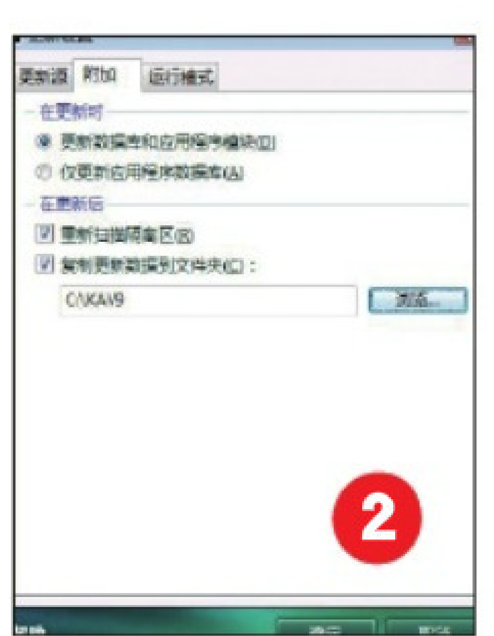
■北京 杨潇宇

刚看过“大众软件”二月上的应用心得中《卡巴斯基病毒库的另类备份方法》的文章，其实最新的卡巴斯基2009中已内置备份病毒库的功能，不需要第三方软件，也可实现病毒库的备份和本地升级。



1.打开卡巴2009的主程序，选择更新→设置，进入“更新卡巴2009”控制面板，再单击“设置”（如图1）。

2.在更新设置中找到“附加”选项，在“复制更新文件到文件夹”前面打勾（如图2）。我们这里假定备份到KAV9，等下次卡巴斯基自动更新时，就会复制一份完整的升级文件到KAV9文件夹，我们可把其中的文件复制出来，以备以后重装系统时升级使用。

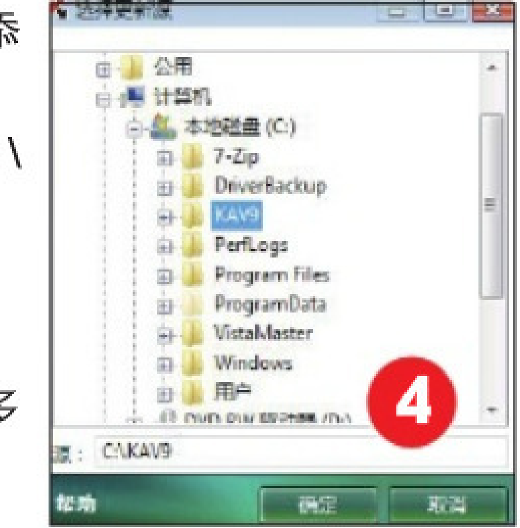




如果以后重新安装了系统，可按照以下方法还原卡巴的病毒库：

1.还原也要在刚才的“更新”设置中完成，这回我们点击“更新源”选项，在更新源中点击“添加”（如图3）。

2.在路径中选择本地备份的文件夹，如C:\KAV9（如图4）。



3.添加完成后把本地升级路径C:\KAV9上移，暂时去掉卡巴斯基病毒实验室前面的勾。等本地更新完成之后，再删掉本地升级路径C:\KAV9。

4.恢复“卡巴斯基病毒实验室”前面的勾，继续完成在线升级。你会发现，升级已节约了很多下载时间！

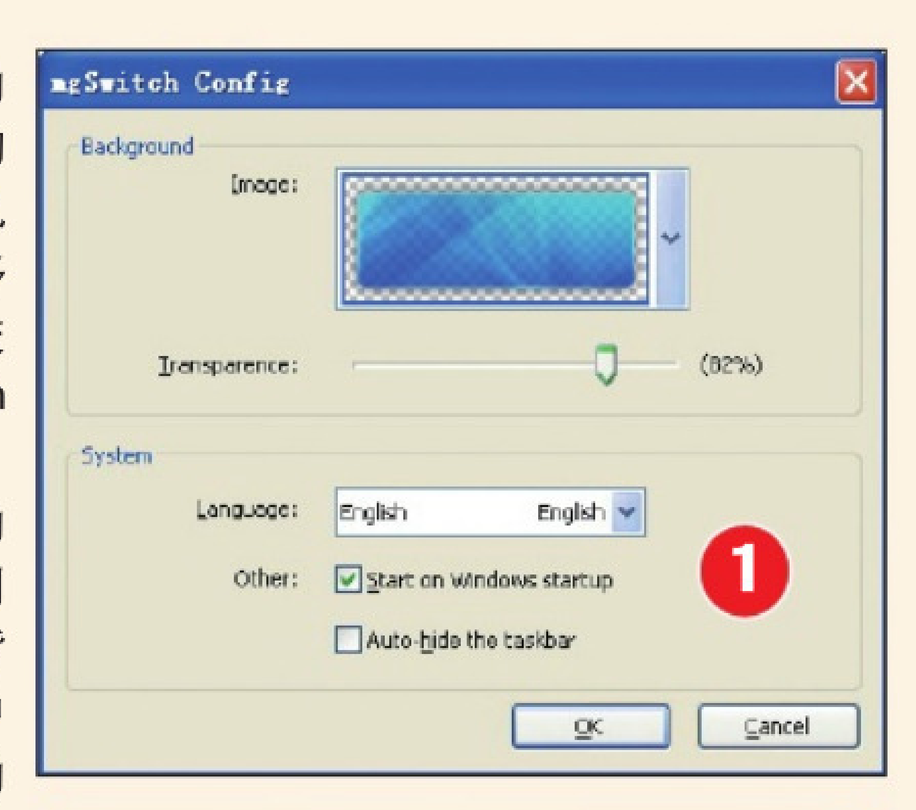
巧用鼠标让窗口切换操作更加快捷

■河南 郭建伟

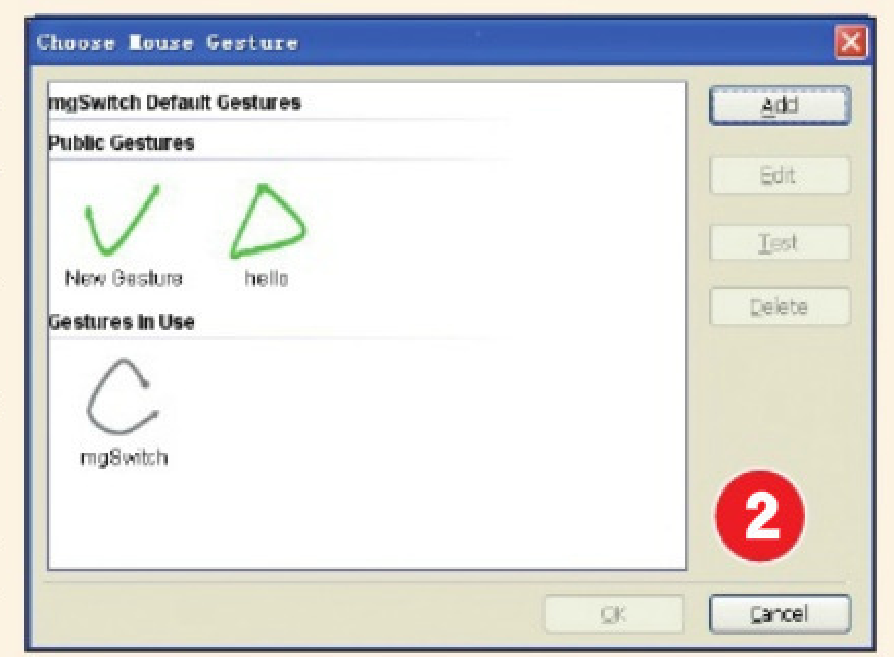
当Windows中运行的程序多了，桌面上就堆满打开的窗口。如何才能快速切换到需要的窗口中呢？一般都是通过点击“Alt+Tab”键，或打开任务管理器来执行窗口切换。上述操作显得过于“老套”，实际上，我们完全可另辟蹊径，仅通过简单的鼠标动作，让窗口切换操作变得更加快捷和充满新意。使用mgSwitch和MouseTab这两款有趣的软件，就可让窗口切换操作“服从”你“乖乖鼠”的指挥了。

一、mgSwitch

mgSwitch可通过简单快捷的鼠标手势，来执行程序窗口的切换操作。当mgSwitch运行后，鼠标的指针外形即会发生变化，移动鼠标时可看到其动感十足的变化效果。在系统托盘的mgSwitch图标的右键菜单上点击“Config”项，在设置窗口（如图1）的“Background”栏的“Image”列表中可更改程序窗口切换面板的背景颜色，在“Transparence”栏中拖动滑块，可改变窗口切换面板的透明度。



mgSwitch已提供了默认的鼠标手势外形，通过在屏幕上拖动鼠标绘制该手势图案，即可执行窗口切换操作。在mgSwitch右键菜单中点击“Change Gesture”项，在打开窗口中可看到预设的鼠标手势图案。为便于操作，你可自由定义自己需要的鼠标手势，点击“Add”按钮，在新建鼠标手势窗口（如图2）的“Name”栏中输入其名称，之后在绘制面板中点击左键并拖动鼠标，来制作自己所需的鼠标手势图案，然后点击OK按钮保存。按照上述方法可制作任意多个鼠标手势，让窗口切换操作变得更随意。



当执行窗口切换操作时，在屏幕上直接移动鼠标绘制对应的手势图案，当mgSwitch检测到该鼠标手势和预设的手势相符时，即可弹出界面新颖的程序窗口面板（如图3），在其中显示所有已打开的程序窗口，包括其截图和名称。点击对应的程序窗口名称，即可切换到该程序窗口中了，而点击“Show Desktop”可直接显示桌面。将鼠标移动到对应的窗口截图上时，即可出现关闭图标，点击该图标就可直接关闭该程序。

当然，你也可直接在系统托盘中点击mgSwitch图标可弹出程序窗口切换界面。如果希望暂时中止mgSwitch的运行，可在弹出菜单中点击“Pause”项即可，之后点击菜单中的“Start”项，可重新激活mgSwitch。在上述菜单中点击“Config”项，在设置窗口中如果取消“Show mouse track”项，表示禁用鼠标指针跟踪效果。在“Image”栏中点击“Browe”按钮，可选择所需的鼠标指针外形图片（必须为PNG格式），这样可更改mgSwitch运行环境中的鼠标指针外形。

mgSwitch下载地址：http://www.mouse-gesture.com/download/Setup.mgSwitch.1.1.5.B317.exe。

二、MouseTab

同mgSwitch不同，使用MouseTab这款独特的软件，只需通过点击鼠标按键或者拨动滚轮，就可直接执行程序窗口切换操作。在系统托盘中双击MouseTab图标，在其配置设置窗口（如图4）左侧选择“Welcome”项，在窗口右侧勾选“MouseTab Enabled”项，表示激活MouseTab的窗口切换功能。在窗口左侧选择“General Settings”项，在右侧窗口中可定义按下哪些鼠标按键后打开窗口切换列表，MouseTab分别列出了Left Button、Right Button、Middle Button、X1 Button、X2 Button等可用鼠标按钮，及对应的击键顺序。其中的“1st”项表示首先按下的鼠标键，“2nd”表示接下来按下的鼠标键，这样你可根据需要来自由定义鼠标的组合按键及按键顺序。



例如在“Left Button”栏中选择“1st”项，在“Right Button”栏中选择“2nd”项，表示当依次按下鼠标左键和右键，即可激活MouseTab的窗口切换功能。勾选“Enabled Transparency”项，拖动滑块可调整窗口切换列表的透明度。执行程序窗口切换操作时，按下预设的鼠标组合键，在弹出的切换列表中（如图5）即可显示所有打开程序的名称，点击对应窗口名称即可迅速切换。点击“Minimize All”按钮可最小化所有窗口，点击“Restore All”按钮，可恢复所有窗口。



MouseTab下载地址：http://www.edgebeyond.com/_core/files/iMouseTab.exe。

揪出网页中无法下载的影音文件

■辽宁 飒飒

如今网上的影音资源非常丰富，且大部分都提供免费下载，但还有一部分只能在线视听，不能直接下载到电脑中收听或收看，有的则需要付费下载，这未免有些遗憾。其实，如果你灵活运用几种软件或一些小窍门，就能在网页上揪出无法下载的影音文件，下面就介绍几种用常规下载软件无法下载的影音文件的保存方法。

一、揪出网页中的无法下载的FLV视频文件

现在出现了很多FLV视频资源的网站（如YouTube、Mofile、搜狐、土豆网、56.com、六间房、优酷网等），但都是在线观看而不提供下载。这里推荐“维棠FLV视频下载软件”，下载地址：http://sccnc.onlinedown.net/down/ViDown_0.8.8_setup_s.zip，它能帮你轻松下载到这些文件，软件非常人性化，只需将该视频的播放页面地址栏中的地址“复制”→“粘贴”到软件“添加新的下载任务”的“地址栏”中（如图1），确定后软件就会自动获取视频文件位置，根据视频的标题命名并下载，软件还集成FLV视频播放器，下载完立即就可观看。

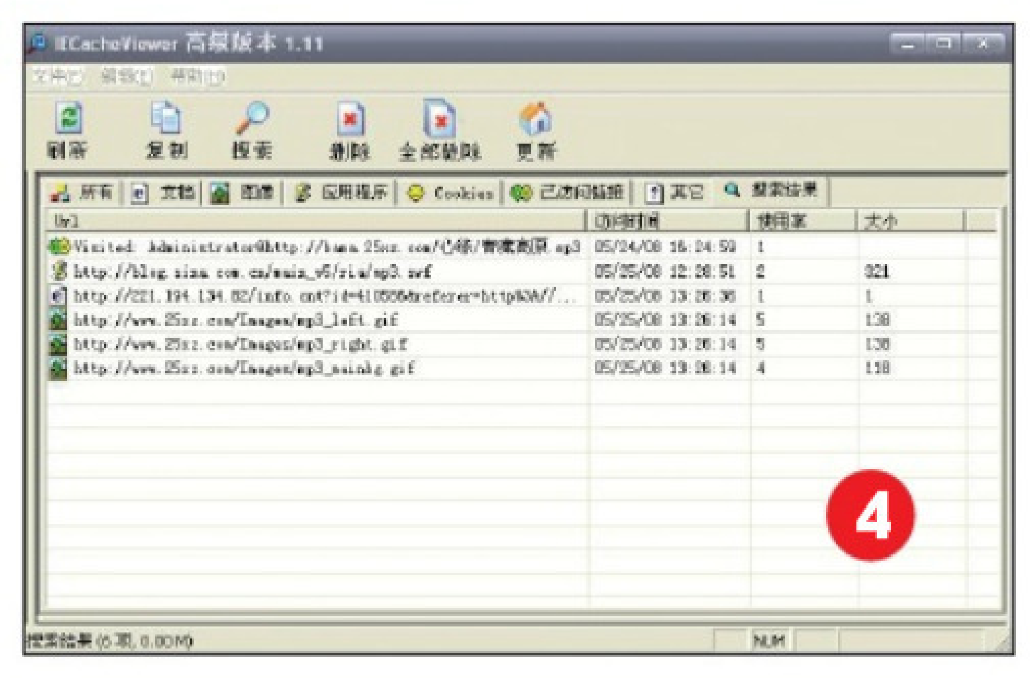
二、揪出需要付费下载的音乐文件

有些音乐网站提供的不是免费下载，而是需要输入手机号码付费后才能下载，为减少不必要的支出。这里教大家一个小窍门，遇到这类网站提供的音乐，我们只需先试听一遍（如图2），音乐文件就会自动保存到电脑里面了：在IE浏览器的菜单栏中依次打开“工具”→“Internet选项”→“Internet临时文件”→“设置”→“查看文件”，我们要下载的文件就在这里了（如图3）。细心的朋友会发现图2中有“已下载了45%”的字样，其实当你试听这首歌曲时，歌曲已在下载了，之所以让大家先试听一遍，窍门就在这里了，把文件从临时文件夹中复制出来就可保存收听了。



三、揪出顽固的影音文件

还有些影音文件利用上面两种方法也无法下载，这种顽固文件也许IECacheViewer会帮你下载，软件下载地址：http://down1.sz1001.net/up001/小型软件3_0810/IECacheView.rar，下载并直接打开IECacheViewer.exe文件，在打开音乐视听页面的同时，软件会搜索该页面所有文件的链接地址并显示在窗口中，这时在软件“搜索”栏中输入要找的文件名或后缀名（如mp3），软件在搜索到的相关文件和地址后，会显示在（如图4）所示窗口中，找到你所要下载的文件地址就可正常下载了。



网络影音不断更新，下载技术也不断进步，希望上述方法能给大家一点提示，并在实际运用中发掘出更便利的方法一起分享。

编者注：如果你有更好的方法，欢迎来信与我们的读者分享：darwin@poposft.com.cn

不必手工搬迁，个人资料轻松移

■北京 雾里看花

在重装或恢复系统前，我们常需要保存一些个人资料和设置，比如“我的文档”“收藏夹”“历史记录”等。手工转移备份对应文件夹非常麻烦，借用一些小工具，可方便地完成这项工作。

一、个人设置和资料转移器

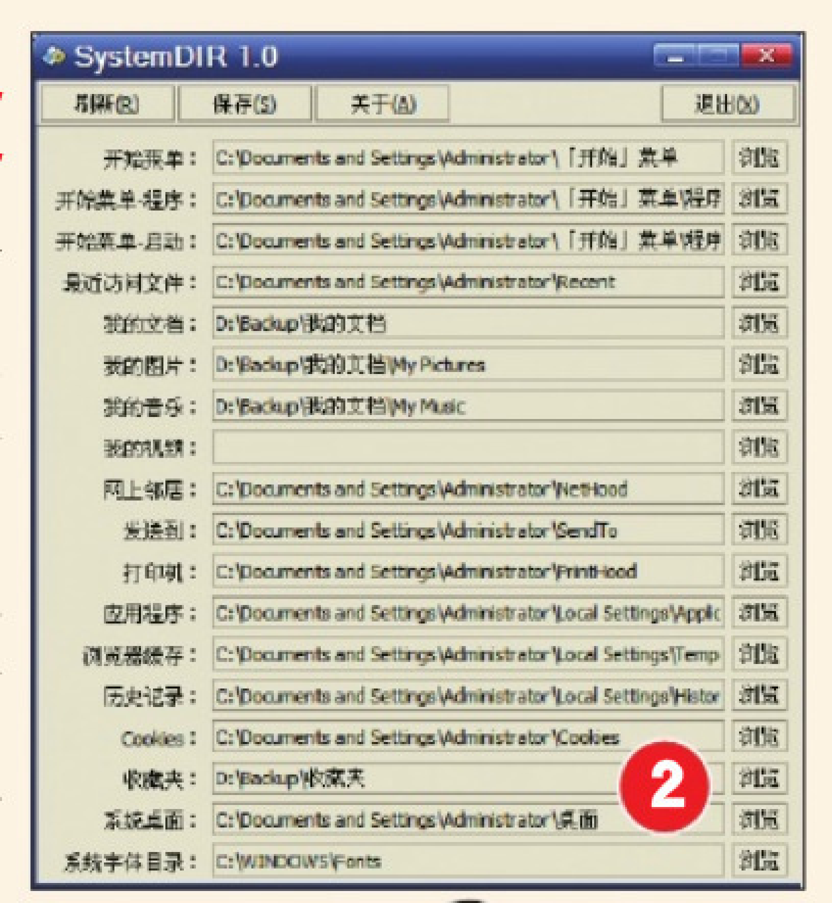
“个人设置和资料转移器 v2.0”（下载地址：http://www.greendown.cn/soft/6702.html）可将一些个人资料和设置转移到其他分区和目录，减少对系统分区的占用，同时可避免因资料和设置存放在系统分区，重装系统时造成丢失。



在软件界面中可选择要转移的项目，包括“我的文档”“个人桌面”“IE收藏夹”“IE临时文件”等，然后选择保存个人资料和设置的目标路径，一般选择非系统分区中的某个目录。点击“转移”按钮，即可开始自动转移了，同时会自动复制原有文档目录中的文件到新的路径（如图1）。如果只是备份一下现在的目录文档资料和设置，那么可在重装系统后点击“还原”按钮，即可还原所有备份的资料和设置。

二、功能强悍的SystemDIR

SystemDIR是一款更为强大的系统目录设置工具（下载地址：http://www.divshare.com/download/launch/2985771-0aa），可查看和修改系统默认文件夹，包括“开始菜单”“启动目录”“我的文档”“网上邻居”“收藏夹”“历史记录”“桌面”“发送到”“系统字体”等常用的系统设置目录（如图2）。



执行“SystemDIR”在软件界面中即可看到当前默认的系统目录路径，要修改某个目录，只需在其对应项目后指定新路径，点击“保存”按钮即可。

一招半式闯江湖

编者按： 相较于上一期的2式轻松娱乐的绝招，这一期我们给大家介绍的就更专业一些，并且不得不赞叹笔者的细心与周到。固定硬盘符虽并不是一项很难的技术活，但在工作时却能省却许多重复劳动。

对于频频出现的"XX门"，作为普通人的我们也开始关注于保护隐私。别人可以从你的上网记录中分析出你的嗜好，可以从你打开文档的记录中了解你的工作，从你下载的电影列表中发现你如何打发业余时间，从你的文档、邮件、图片文件夹中窥视你的一切……可想而知，你在不知不觉中告诉别人自己越来越多的隐私，你想停止这一切？那么很好，我们从小事做起，你该掌握“隐藏我最近的文档”这个绝招！

另辟蹊径，让移动硬盘盘符永远固定

■北京 江北书生

移动硬盘经常会来回使用，这样一来往往盘符在不同机器上会不一样。不过我们完全可制作2个批处理文件，使其盘符固定！假设移动硬盘在家庭电脑上移动硬盘被赋予F，在公司电脑上盘符为G。

建立一个批处理文件home.cmd，内容如下：

```
set articledrv=
set articledrv=f:
subst z: /d
subst z: %articledrv%\
```

再建立一个work.cmd，内容如下：

```
set articledrv=
set articledrv=k:
subst z: /d
subst z: %articledrv%\
```

之后在家里只要双击home.cmd，在公司双击work.cmd，我们移动硬盘就被赋予了另一个共同的盘符Z，这样以后操作起来就会方便很多。尤其是编写批处理文件引用盘符时，不会出现把文件拷贝错的情况。

隐藏我最近的文档

■北京 吕冠桥



笔者的一台笔记本电脑经常借给他人使用，登录账户也是大家公用，这样一来不同使用者使用后，打开过的文件会显示在开始菜单中“我最近的文档”中，其中涉及一些使用习惯和个人隐私的文件也会出现在该菜单列表中。为避免这种情况的发生，可在Windows XP的开始菜单中，按如下步骤操作，点击右键→属性→自定义→高级，列出我最近打开的文档，取消前面的“勾选”（如图1），确定后退出，即可隐藏“我最近的文档”。



客座专家 龚胜

关键词：主板 ESCD BIOS芯片



问：我的电脑最近启动时出现问题，在完成PCI列表显示后，要停顿约半分钟，并提示“error：can not write to escd”，才进入Windows启动界面，启动后则一切正常。请ESCD是什么意思，为何会出现此问题？

答：所谓ESCD（Extended System Configuration Data，扩展系统配置数据），是系统BIOS用来与操作系统交换硬件配置信息的数据，这些数据被存放在主板BIOS芯片中。通常ESCD数据只在系统硬件配置发生改变后才会进行更新，所以并不是每次启动机器时都能看到“Update ESCD...Success”这样的信息。如果开机时显示：“ERROR:Can't write ESCD”，意思是说主板不能写入ESCD数据，导致这种问题的原因主要有以下两种：

一是将主板BIOS禁写功能打开了，许多主板上有一个BIOS禁写功能跳线，如果将其开启，ESCD数据就无法向BIOS芯片写入。二是升级主板BIOS后出现问题，如果升级时选择了包含ESCD升级，那么升级后很有可能会损坏ESCD控制部分，导致出现该提示，当然BIOS芯片因其他原因损坏也会导致此错误，修复方法是重新刷新主板BIOS，严重时可能需要更换BIOS芯片。

关键词：CRT显示器 选购 健康指标

问：我很喜欢玩网游，经常长时间使用电脑，为追求完美显示效果，最近打算换一台品质较好的CRT显示器，但又担心CRT显示器会对人体健康产生不良影响，请问它的哪些技术指标对人体健康影响较大，要选购一台“健康”的CRT显示器应注意哪些因素？

答：显像管是CRT显示器的灵魂，其品质对显示效果及辐射强度等各方面的指标影响都很大。辐射问题是CRT显示器用户最为担心的，一些质量较好的显像管采用多种特殊技术来防止电磁波外泄，首先从显像管产生电磁波的源头——玻锥的偏转线圈做起，用特殊设计减少电磁波的产生，然后是在显像管外加一层防电磁辐射泄漏的金属屏蔽罩。此外，显示器涂层对于显示效果改善和防止电磁辐射外泄有着非常重要的作用，生产显像管时在荧光粉背面涂上反射涂层，把荧光粉发的光尽量多地反射到屏幕外面，可提高发光效率。在显像管外面同样也可通过涂敷一层或多层薄膜，用于阻挡有害射线、消除静电、减低屏幕反光等，提高显示器“健康指标”。

另外选择显示器时，除看具体技术指标外，你自己的主观感觉也很重要，如果感觉有晃动、亮度不均匀、较严重的几何失真、颜色不纯、闪烁、颜色发灰、亮度调节变化小、屏幕静电感应强烈等缺陷，是不宜购买的。另外在显示器外观上，起码要自己看上去感觉赏心悦目，这也是一项重要的“健康指标”。



关键词：千兆网卡 CSA连接方式

问：单位组建了一个小网，由于经费问题，自己DIY了一台网络服务器，其主板集成有千兆网卡，但感觉速度并不快，只要几台电脑同时从服务器下载大文件，就感觉比较迟钝，不知原因何在？

答：随着宽带网络应用迅猛发展，百兆网络已无法满足并发多媒体数据传输等巨大的数据流量，现在千兆网络已普及，很多中高档主板都开始集成千兆网卡了。但由于千兆网卡的理论数据传输速度与133MB/s带宽的PCI 32位总线相近，所以Intel在技术规范中要求集成有千兆网卡的主板加入一个新的CSA（通讯流架构）数据通道，供千兆网卡与芯片组之间进行数据传输，这样就无需占用宝贵的PCI带宽资源了。

但并非所有主板上的千兆网卡都采用了CSA连接方式，有些主板集成的千兆网卡芯片仍通过PCI总线与北桥传输数据。另外如果主板支持CSA连接方式，那么在BIOS中会有一项“C.S.A Gigabit Ethernet（Auto/Disabled）”的设置，用于设定是否允许使用通讯流架构，此项若选Auto为自动控制，选Disabled为关闭，通常应将其设置为Auto才能充分发挥千兆网卡的性能。

关键词：数码相机 文字拍摄 OCR识别

问：最近我买了一台数码相机，请问用数码相机翻拍的文字，是否也可像扫描仪扫描的文章那样通过专门软件来识别呢？

答：用数码相机拍摄的文字完全可进行OCR识别，不过相比使用扫描仪，其具体操作要复杂一些，并需要注意更多技巧。

首先建议使用相机的最大分辨率和最高质量拍摄，同时为提高所拍摄文本图像的清晰度，还要开启相机的微距拍摄功能，并调整好光源和曝光补偿等设置，并注意使用镜头的中长焦端拍摄，总之应尽量保证拍摄效果的清晰及明暗均匀。有些数码相机提供了文本或黑白模式，我们应加以利用。拍摄完毕后，还应将拍好的文字照片用图像编辑软件对其对比度等进行适当调节。选择合适的OCR识别软件也很关键，像尚书、丹青文字辨识、扫描小精灵等软件都是不错的选择。



离来所分开的程度，若前景的物体比背景的大很多——这是由广角镜所造成的效果——这便是夸张的透视。

只要明白不同镜头所产生的不

不同的镜头去创造特定的拍摄效果。

影师在弱光下使用更高速的快门速度，这可免除使用三脚架和闪光灯的需要，亦容许更大的景深控制（请参阅下方）及使观景器提供更光亮的影像使对焦更容易。

镜头的最大光圈越细（越大的f-数字）便要用更慢的快门速度，但

比较快速的镜头会轻一些和细小一些，尼康亦会提供不同最大光圈的相同焦距尼克尔镜头，以给予您更多类型的选择。

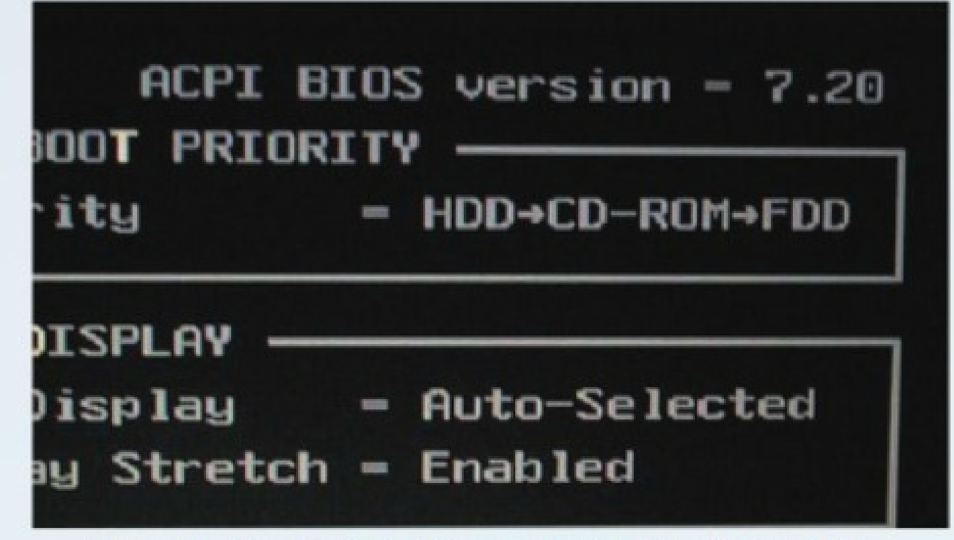
焦距也是非常之重要，当镜头焦距增加，景深则会变浅，所以广角镜头有更阔的景深而远摄镜的景深则会较浅。

选择相机的黑白模式拍摄待识别的文字

关键词：笔记本电脑 外置光驱 系统启动

问： 我有台索尼早期的笔记本电脑，没有内置光驱，最近因为操作系统损坏，打算用USB光驱启动后重新安装系统，但换了几个USB光驱都无法启动，请问是什么原因？

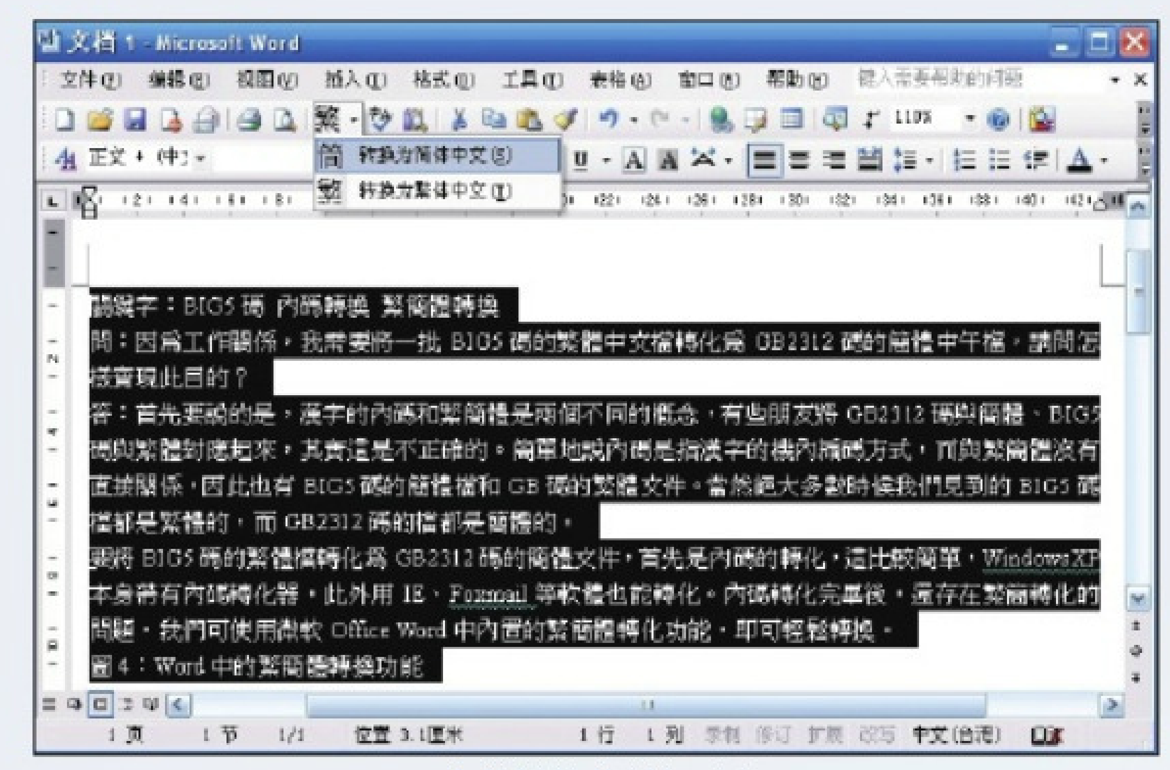
答： 目前外挂光驱接口主要有以下几种：USB、PC卡接口及部分索尼机型配套的i-link接口（IEEE1394）光驱，其中后面两种通常要使用本本“原配”的产品才能启动系统。其次要让外置光驱正常启动系统，还需使用合适的启动光盘，同时注意BIOS中相关选项的设置。比如对于索尼i-link光驱，必须在BIOS里面打开“i-link Boot”的选项才能让其引导。用USB光驱启动的情况也是类似的，首先要在BIOS中设置正确的启动设备，并开启USB设备启动功能，同时有个别日系笔记本也需要专用的原装USB光驱才能启动。



用外置光驱启动要注意在BIOS中设置好启动设备

关键词：BIG5码 内码转换 繁简体转换

问： 因为工作关系，我需要将一批BIG5码的繁体中文文件转化为GB2312码的简体中文文件，请问怎样实现此目的？


Word中的繁简体转换功能

答： 首先要说的是，汉字的内码和繁简体是两个不同的概念，有些朋友将GB2312码与简体、BIG5码与繁体对应起来，其实这是不正确的。简单地说内码是指汉字的机内编码方式，而与繁简体没有直接关系，因此也有BIG5码的简体文件和GB码的繁体文件。当然绝大多数时候我们见到的BIG5码文件都是繁体的，而GB2312码的文件都是简体的。

要将BIG5码的繁体文件转化为GB2312码的简体文件，首先是内码的转化，这比较简单，WindowsXP本身带有内码转化器，此外用IE、Foxmail等软件也能转化。内码转化完毕后，还存在繁简转化的问题，我们可使用微软Word中内置的繁简体转化功能，即可轻松转换。

关键词：注册表编辑 REG文件

问： 我经常在一些文章中看到自己编写一个REG文件来实现对注册表修改，比如把自己认为需要对注册表修改的内容保存在该文件中，然后通过导入注册表文件，来达到一次性地成批修改注册表条目的目的。请问该REG文件的基本格式是怎样的？

答： 以下面一段REG文件的具体内容为例：

REGEDIT4

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer]

"ChannelLocale"="0804"

@="clsid:05589fa1-c356-11ce-bf01-00aa0055595a"

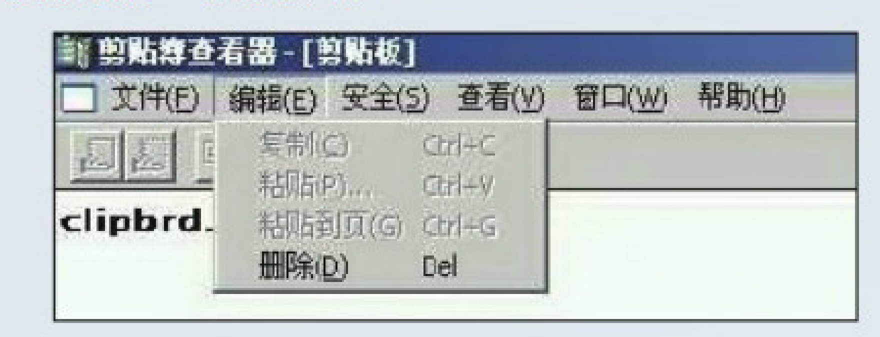
其中各项的含义如下：

在REG文件的开头必须是“REGEDIT4”，并且一定得大写；[]中的内容是需要修改的子键分支；等号左边用双引号括起来的是设置的名称；等号右边用双引号括起来的是各项设置的值；@表示“注册表编辑器”右侧窗口中的“默认”，这说明子键使用默认值，且默认值为等号右边的数值。

REG文件可使用任何文本编辑器（最好用记事本）进行编辑。编辑完成后保存成扩展名为REG的纯文本文件即可。使REG文件生效的方法是直接双击该文件，按提示将其中的内容导入到注册表中，自动完成对注册表的修改。

关键词：清空剪贴板 剪贴板管理工具

问： 我在单位办公室的电脑是公用的，在短暂离开电脑时我希望能将放在“剪贴板”中的隐私内容清除掉，请问如何在不重新启动系统的情况下，快速清除Windows中“剪贴板”的内容？



用剪贴板查看器管理剪贴板

答： 由于Windows剪贴板只能存放一次信息，后面进来的信息就会自动替换掉前面的信息，因此最简单的方法就是随便复制几个字，就可达到清除剪贴板内容的目的了。另外还可使用Windows自带的一个“剪贴板查看工具”（在运行窗口中输入clipbrd.exe启动），查看当前剪贴板中的内容，如果要清除，执行“编辑/删除”命令即可。其实一些应用软件也提供了清除剪贴板内容的功能，比如在Photoshop的EDIT菜单中就提供了“Purge clipboard”的选择。微软Office软件中对剪贴板功能也进行了增强，此外还有一些增强剪贴板管理功能的专门软件可使用。

送给父母的数码礼物

爱生活，爱父母

■北京 年三十的码字员

你可曾想过为父母选购一到几件数码产品？去年春节我送给父亲一部手机，记得他在半天内就学会了用笔画输入法乐呵呵地发短信。最近这部手机坏了，我正准备再给他买一个，没想到第二天他就自己跑到大街上亲自选了一个，买之前只是简单向我询问了A手机和B手机哪个质量更好些……我猛然意识到今后给他送礼，可以不再送烟送酒送脑白金了！

而事实上，对于正当壮年、工作繁忙的父母，好的数码产品能够减轻工作压力、增加办事效率，也能在业余生活中带来轻松和娱乐。而年纪稍大甚至已退休的父母，一款合适的数码产品，不仅能拉近他们与你的距离，让他们体味到生命的鲜活，更有可能为他们的保健带来一些特殊的辅助作用。当我再次搜寻可以送给中年、老年父母的数码产品时，发现这扇大门后竟然藏着如此多的好东西，绝不仅是一个手机所能代表……

一、办公篇

送给还在社会岗位上操劳的父母，最好的着眼点可能是他们的工作。相比于保健、娱乐、吃喝等常见礼物，面向他们工作的礼物将能最大程度地让他们地感觉到你“长大了”，已经能设想到他们实际工作中的具体难处，而不再流于一般性的表面关心。而相信在实际工作中，他们也将很乐意向周围的同事或朋友炫耀你所送的礼物……

1.名片扫描仪

名片是现代职场必需之物，但也是所有要整理它们的人的烦恼。如果父母有较频繁的工作交往，一台将名片资料转化为电脑数据的扫描仪将能给他们带来很大的方便，省去很多手工录入的精力。选择扫描仪时应着重关注扫描分辨率（直接影响扫描质量）、OCR文字识别率（如中英混排、简繁混排、字体混排等）、名片管理软件的便利性及扫描速度。以下几款均在这些方面有不错表现。

● 汉王名片通

参考价格： 660元（商务版）
450元（个人版）

该系列产品分“A8商务版”与“劲风个人版”（原版为V8个人版，劲风为升级版）两种款型，二者参数类似，均提供600×600dpi的分辨率，具备双面识别的能力，约7秒/张的扫描速度速度；OCR软件支持中文简繁、英文


汉王名片通 A8商务版


汉王名片通 劲风个人版

以及数字混排识别，中文字体支持宋体、仿宋、楷体、隶书等近百种印刷字体，扫描后的数据可与OutLook、Outlook Express、Foxmail等同步。二者的不同在于体积和价格，商务版体积较为轻巧，仅为102×48×26mm，长宽近似普通直板手机，厚度和一般香烟盒类似；个人版体积则为110×73×30mm。

晨拓名片扫描仪

参考价格：500元

该扫描仪硬件部分体积为100×61×23mm，较为小巧。分辨率为600×600dpi，每张名片只需5秒钟即可全部扫描完成，识别速度较快，并可批量处理。支持包括宋体、楷体、黑体、魏碑、隶书、圆体、行书等在内的近百种中英文字体，同时也正确判断繁体中文、英文，支持文字、数字和符号在内的多种字体混排，数据可与Outlook、商务通、PPC等同步。其价格也较为适中。



晨拓名片扫描仪

蒙恬名片王（极致版）

参考价格：1400元

这款产品的设计获得过2008德国IF设计大奖（被喻为设计界奥斯卡奖）以及日本G-mark奖项。产品体积105×93×30mm，重160克，使用无按钮自动操作方式，独具防尘前盖（打开后又可防滑）。高范围识别率，能辨识繁/简中、英、日、韩、法、德等16种语系的文字。根据名片地址，软件可自动连接Google Map，在其上进行定位（提供中、美、加拿大、日本、英、法等11国地图查询），高效且酷炫。



蒙恬名片王（极致版）

2.扫描翻译笔

扫描翻译笔则是另一种类型的OCR识别工具。当需要将一段文字录入电脑时，无需逐字敲入，只要用扫描笔在其上划过一遍，文字即可快速被识别进电脑。而翻译则是该工具附带的另一功能，只要碰上英文，就可翻译为中文，有的还可互译，部分产品还可发音。如果父母经常碰到外文资料，这将会是非常有助益的工具！或者只是一个爱书者，这也会是摘抄的绝佳工具。选购该产品除注意扫描质量外，需分清是“脱机扫描”（即扫描时不须连接计算机，直接读入自带内存，之后通过数据线传输到电脑）还是“联机扫描”（扫描时必须联机），再根据父母的日常使用习惯确定购买哪种。

蒙恬迷你扫译笔二代

参考价格：700元

这是一款联机扫描翻译笔，以USB线与电脑相连。笔体尺寸为131×31×19mm，重45g（不含USB线），笔端采取镂空设计，可边扫描边阅读，不致错扫。支持简、繁、英、日字体，可扫繁得简或扫简得繁，自动辨认横排或竖排，不支持扫图（即将扫描信息保存为图片）；扫描字体覆盖5～22pt，即使是小字体的报纸也没问题；扫描速度15cm/秒，加上多线程设计，可保证足够顺畅操作。软件方面可提供实时翻译，扫描时发音（限英语，日语只可发单音）、候选字及前后相关字更正等功能。如果你的父母工作地点都有电脑，这款相对价格较低的联机扫译笔是不错的选择。



蒙恬迷你扫译笔二代

思维译神5

参考价格：1600元

据称译神曾作为以色列的国礼送给中国国家领导人，产品性能和质量都不错。整支笔尺寸为163×38×23mm，重90克，使用2节7号电池（AAA）供电。具备脱机和联机扫描两种功能：8MB的扫描存储空间可脱机存储大量内容，再一次性转入电脑；可也连接电脑直接扫描文字，很是方便。这款机器支持简体、繁体、英文、法国、德文、意大利文等10多种文字识别，提供英文模拟真人发声功能，可朗读英文句子或单词，扫描范围为6～22pt。安装附赠的30多种外语字典后，可实现多种语言的互译，对于英语长句，还会尝试全句翻译，虽然准确率不高（整个机器翻译界都存在这样的问题），但在一些特殊情形下应有用武之地。



思维译神5

如果你的父母需要大批量处理文本转入电脑，那么你可建议他/她向单位申请一台“汉王文本仪”（因为售价太贵，当然你若觉得仍在可接受范围之内，也可尝试送一台）。这台机器可将文本直接OCR变成电脑中的文本，据测试识别率相当高，几乎接近100%。更加吸引人的是它开发了针对不同行业的版本，能够对该行业的特殊文本进行识别，例如科教版E60就可识别复杂的公式，甚至电路图也可按图扫入。由于该文本仪采用侧翻盖、标准的90度侧边弯角、零边距扫描区域，能够全面保证扫描区域，珍贵书刊不用拆装也可扫描识别，非常方便。目前该机器售价约3500元（科教版）。

汉王文本仪→



3.特色U盘

U盘是通用型的礼物，谁都需要使用。给父母送大容量U盘肯定是没有问题的，但若要考虑更周全一些，你不妨找些有特色的来送……

爱国者贵宾王P959卡片存储王

参考价格（部分容量）：100元（1GB）、200元（4GB）、400元（16GB）、1500元（64GB）



爱国者贵宾王P959卡片存储王（正面）



P959卡片存储王的背面

P959这个系列的产品外形酷似一张名片，银色的铝镁合金拉丝外壳，加上厚度为超薄的3mm，以及背面一体化的无缝嵌入式USB接口（使用时直接拉出），使整款产品显得精致有格调，亦符合中老年人的稳重风格。这款产品可以像真的名片一样，随时装在钱包中，既适合于携带也不失创意。U盘内部采用性能稳定的A级Flash芯片，设计上具有抗震元素，可承受外部较强烈的冲击，经测试从3米的高度自由落体亦无数据损失。目前，这款产品的容量从1GB到64GB均有覆盖，可根据父母的需要及自己的经济能力自由选择。



台电晶彩16GB杀毒加密U盘

台电晶彩16GB杀毒加密U盘

参考价格：200元

对于商务应用来说，U盘的传输速度越快当然越好，但若将所有特性的重要性排个队，就会很容易发现数据的安全性才是重中之重。从这个角度出发为父母购买U盘，这款台电新出的晶彩系列16GB就是不错的选择。这款产品的加密软件“加密大师”可对整盘数据进行加密，只有通过密码才可进入加密区；但与常见加密型U盘不同的是，它是被固化在硬件之内，即使格式化也不会被删除，省去了用户反复安装的麻烦，同时格式化也不会影响加密区，这样即使遗失，数据仍有保护，很适合商务人士使用。附送的江民杀毒软件具有一年的升级服务，输入正版序列号可随时通过网络更新病毒库，并且该软件在U盘上无需安装即可使用，即插即杀，使U盘病毒和其他文件类病毒不易近身。最后，据称这款U盘采用超声波无缝焊接技术，保证了产品的牢固与抗震性。

威刚指纹碟

参数价格（部分容量）：200元（1GB）、240元（4GB）

威刚指纹碟也是一款加密U盘，但是它采取的是指纹加密方式，当然，如果用户不愿意刷指纹，也可转换到口令加密模式。与上文提到的“蒙恬名片王（极致版）”一样，这款产品的设计也曾获德国IF大奖。它采用乳白色刚性工程塑料为外壳材料，手感和外观俱佳。防尘外盖采取狭长设计，几乎整个包裹内部盘体，可有效保护盘体中的指纹识别元件。在外盖与盘体的结合处采用圆凹设计，搭配外盖另一端的小凸点区域，形成人性化的插拔设计。U盘中固化有使用程序，无需安装任何驱动即可使用，插入电脑后U盘程序会在电脑中生成一个虚拟



威刚指纹碟混合采用指纹和口令验证方式


威刚指纹碟，金黄色处为指纹识别器

光驱（其中含有指纹识别软件，约占4MB）和一个加密存储盘，接着指纹识别软件会自动弹出——所有设计都很人性化，即使是新手也没有操作困难。目前该产品有256MB、512MB、1GB、2GB、4GB、8GB等多种容量选择。

4.无线演示器/遥控器

现代商务、教学与培训活动中，需要演示的场合比比皆是。不过无论是投射在大屏幕的演示幻灯，还是直接面对电脑讲解，鼠标都是一个不小的羁绊。如果能解放双手，不受电脑/笔记本的位置所限，在任意位置遥控演示进程，演讲者就能对与观众的互动、自己的表达，投以更多关注，取得更好的演示效果。无线演示器产品即应此需要而诞生，如果父母常有这样的需要，不妨送上一个。另外，部分无线演示器还带有完整的鼠标及音量控制功能，拿来做媒体中心电脑的遥控器也绰绰有余！

泰格斯2.4GHz无线演示器

参考价格：200元

遥控距离达15米（360度，可穿墙）的一款无线演示器，集激光指示器、轨迹球鼠标、多媒体和演讲控制功能于一体。“轨迹球鼠标”位于遥控器中央，因为它可不借助任何平面（如鼠标垫）控制鼠标指针，又称“空中鼠标”。轨迹球的前端两侧是鼠标左右键，在声音控制模式下又可作为音量加减的控制键，演讲模式下则为前后翻页功能。机身上集成有IE和E-mail的快捷键，能快速访问网络及收取电子邮件。最后，这款演示器还有一个贴心的设计：USB接收器可直接插挂在演示器的手索带上，可有效防止遗失。这款产品拿来做电脑无线遥控器也非常合适，一机两用，物有所值。


泰格斯2.4GHz无线演示器

罗技2.4GHz无线演示器

参考价格：550元

这款演示器的有效范围也为15米，Windows使用时无需安装任何驱动，内建对PowerPoint的直接支持，可开始、结束幻灯片显示、控制幻灯片前进/后退、黑屏以及调节音量。演示器中集成有激光指点器，可突出显示演示中的要点。帮助演示者掌控演示时间和进度，是这款演示器的最大特色之一：银色按键区之下的LCD显示屏，可根据事先设定的演示时间显示剩余时间，以随时提醒演讲者根据所剩时间动态调整自己的演讲内容；另外LCD显示屏右侧还有一个时间控制设开关（Timer），可进行2分钟、5分钟和自定义等3种定时设置，时间到即会发出振动提示。


罗技2.4GHz无线演示器

如果你的父母从事的是教师职业，但平时又很少用电脑进行讲解。那么，一根伸缩式的多节教鞭，外加激光指示器、教鞭末端的圆珠笔设计，最后再加上一个LED灯临时充当手电筒——这样多功能合一的产品，应当很适合他们。这类产品在淘宝等购物平台随处可见，价格也多在20元以下。



二、生活篇

短短几年间，数码产品已经完全改变了年轻人的生活。而中老年人由于时间、精力，以及语言上的障碍（有时不见得是英文，而是汉语拼音！），在此方面总显慢一怕。然而，既然我们已经体会到数码产品给生活所带来的实用与乐趣，为什么不想办法把这种感觉传递给他们呢！事实上，这一点也不难做到！

1.手写板

键盘是电脑最重要的输入设备，可以说没有键盘就基本无法与电脑交流。然而一来因为键盘键位必须熟悉掌握，二来是英文字母标键，三来中文输入法仍是拼音为主，对于从来没有学过英文和拼音（或者学了也还给老师）的中老年人来讲，年轻人很易上手的键盘却成了他们的障碍。显然，解决问题的直接办法不是学习五笔输入，而是需要一个转手写笔划为电脑文字的输入设备，那么，给自己的父母买一个超实用的手写板吧！

蒙恬"笔宝"手写板

参考价：100元

这是一个堪称"物美价廉"的手写板。整个手写板的长宽仅为82mm×85mm，十分轻巧，放在手掌上即可使用，其中感应区的尺寸为55mm×45mm，整体重约90g。搭配蒙恬的手写识别技术，这款机器可准确识别简体中文、英文、数字和符号等输入，由于具备用户笔迹学习功能，用得越多，识别率也越高；支持全手写板连续书写，能识别较潦草的连笔、草书、倒插笔等输入；具备智能文字切割技术，可整句书写一次辨认；支持在Office等文件中直接将手写笔划当作图形插入，可随时创建个性签名。这款手写板还可临时切换为鼠标模式，手写板下方的3个按键可分用作滑鼠的左右键及笔鼠状态的切换键，特殊情况下将带来不少方便。



蒙恬"笔宝"的尺寸很小

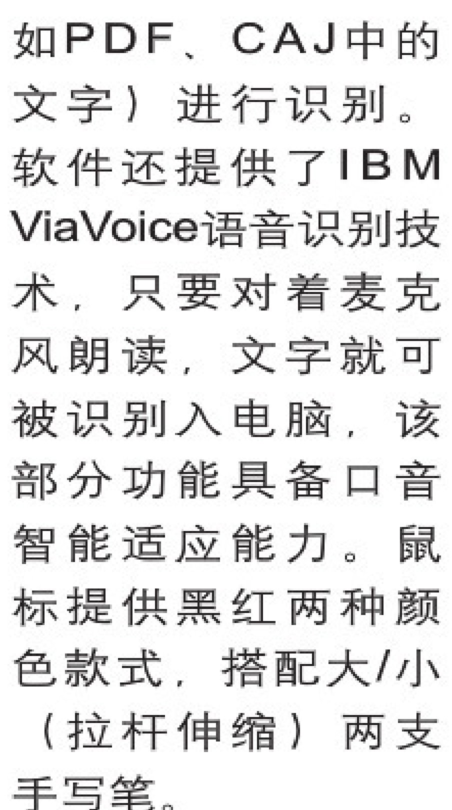


"笔宝"的其它颜色样式

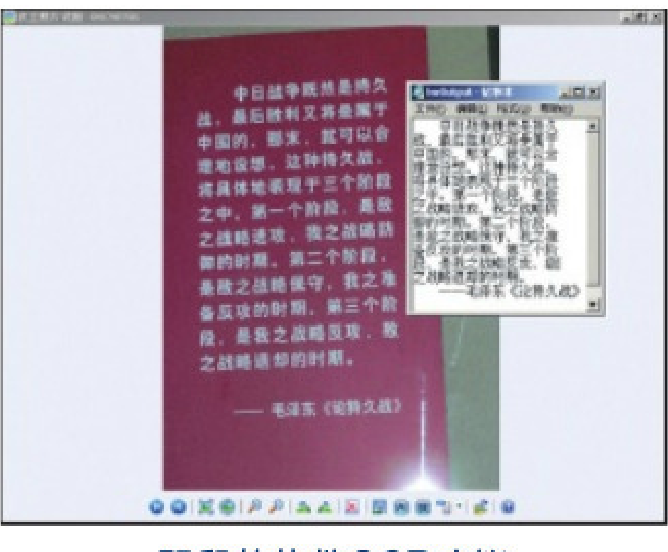
汉王砚鼠MK222

参考价格：300元

这款产品用另一种方式融合了鼠标与手写板功能。这是一款USB光电鼠标，其背部"挖空"的圆形区域即为手写板，读取面积为30mm×40mm，由于外形类似中国传统的砚台，故被命名为"砚鼠"。手写板所搭配的软件可识别简/繁体、英文、日文平假名，对于连笔、行草书和倒插笔等也可轻松识别。同时，软件还具备图片及屏幕OCR功能，能针对照片和屏幕上的文字（例如PDF、CAJ中的文字）进行识别。软件还提供了IBM ViaVoice语音识别技术，只要对着麦克风朗读，文字就可被识别入电脑，该部分功能具备口音智能适应能力。鼠标提供黑红两种颜色款式，搭配大/小（拉杆伸缩）两支手写笔。




汉王砚鼠MK222


砚鼠的软件OCR功能

蒙恬新无影笔

参考价格：700元

这款手写板在识别功能上与前面提到的"笔宝"类似，例如笔迹学习、行草/连写/倒插笔识别、多文字切割技术、个性签名等（语言支持增加了繁体中文、日文），但最大的不同在于这是一款无线写字板。它使用一节7号电池供电，利用红外线与电脑连接，提供直、横两种方向的智能识别，可随意使用。由于没有任何连接线的干扰，再加上它的方正外形，实际用笔操作时你会感觉到像在使用一台PDA，当然98mm×60mm×10mm的体积，加上56g的重量，使得它比普通PDA还要轻巧些。手写板下方同样设计有鼠标切换功能，这样的设计配合无线，其实拿来当作无线遥控器也非常合适。不过需注意的是，由于采用电池红外控制，这款手写板也面临着电池续航的问题，据测试一节电池只可使用几小时，因此不适合长时间使用（需频繁更换电池），购买时需考虑周全。


新无影笔与手掌的相对大小


蒙恬新无影笔提供黑白两种颜色

2.摄像头

如果你还能记得起上个世纪末，电视中频频出现的新奇可视电话推介，你就会了解到一款摄像头对中老人，并不仅仅是实用的数码产品，而更代表着一种既新潮又怀旧的复杂体验。送他们一款摄像头，并且教会如何使用，也许会让他们感到美好的东西正在慢慢实现进真实的生活。如果你还是出门求学或工作的游子，这样一款摄像头更能随时拉近你与父母的时空距离。不过给父母选择摄像头，除了同样要慎重比较画质、色彩还原、镜头畸变等"硬性"因素外，还得同时照顾式样（不要太过新潮，可适当追求典雅），注重易用性（最好购买最新的无驱芯片产品，若随带麦克风等功能则更佳）。最后与一般的摄像头选购一样，不要被厂家虚标的插值/软件放大像素所迷惑，目前绝大多数产品仍为硬件30万像素，同时限于网络传输速度，QQ和MSN等IM软件，默认也只采用320×240的视频聊天窗口，可支持640×480的30万像素已足够使用。

飞利浦SPC1000NC摄像头

参考价格：299元

非常少见的硬件130万像素产品，在清晰度方面有着优质表现。用它来拍摄静态画面，相比市面绝大多数的30万摄像头（尽管可软件插值到130万甚至更高像素），具有本质性的优势，加上颜色还原较为准确以几乎可忽略的镜头畸变，表现更为突出。这款产品采用银白与黑色为主色调，方形面板搭配亮黑镜头，显得沉稳大方，加之Philip的品牌标志，作为送给父母的礼品很是合适。镜头下方是显眼的麦克风，该麦克风使用了飞利浦的降噪技术，保证了语音清晰少回响。此外，这款摄像头并不是只能放在桌上，它的底座采用了开合设计，也可挂在显示器上使用。最后这款摄像头为免驱产品，使用方便。



飞利浦SPC1000NC摄像头


SPC1000NC底座采用开合设计

今视通C29摄像头

参考价格：105元


今视通C29摄像头


底座亦可打开挂于LCD显示器上

这是一款免驱30万像素摄像头。主色调为乳白与抛光银色（亦有纯黑设计），使用时摄像镜头两侧会发出蓝光提示，体形较小，面板和底座都有弧形设计，整体观感小巧而雅致，符合中老年人的审美需求。摄像头综合质量较好，无论是色彩还原还是清晰度都处于中上水平，且基本没有镜头畸变。这款产品在摄像镜头一侧安排有内置麦克风，视频时无需另外装配麦克风即可进行语音通话。最后，它的底座也采取开合设计，可轻松挂在LCD显示器上使用。

罗技快看畅游版

参考价格：140元

罗技摄像头系列产品中少见的免驱型号，同时价格也较为平民化，产品外形设计较为保守，采用圆球形全黑的设计，作为品牌产品，无论质量还是售后服务都让人较为信赖。该摄像头的色彩还原能力很强，基本没有镜头畸变，不过清晰度较一般；内置麦克风使用方便。整个产品应用了罗技独有的RightLight和RightSound技术，分别用于提升视频与语音质量，即使在光线昏暗或背景噪声较杂的情景下，也可让沟通顺利进行。最后，产品的底座也设计为可挂在LCD显示器上。


罗技快看畅游版


底座可任何折叠以适合摆/挂放位置

3.手机

鉴于手机应当是父母一辈接触得最多的数码产品，而正在工作的中年人士对此也不陌生，各厂商也针对中年人开发了不少适合的型号，因此在本部分主要针对退休的父母一辈推荐产品。总体来讲，由于手机属于日用品，而老年人又不是玩机器的用户，因此笔者认为首先要遵循的原则就是稳定，否则没几天就出些问题，不光父母用起来烦心，你也会同样懊恼。鉴于此点，这里强烈建议不要给他们购买号称功能全面强大的“山寨手机”，对于从山寨机脱身的电视购物手机，也要小心对待，最好在选择前仔细在网上搜索是否存在质量缺陷，保守起见笔者建议应以成熟品牌手机为首选。其次，针对老年人的身体条件，以下要求应尽量满足：操作简单、字体大、屏幕大、听筒音量大、按键大而清晰、待机时间长，最好再具有收音机、手写识别、电筒、语音朗读、一键紧急呼叫等特殊功能。目前国内完全具备以上要求的手机，少有成熟的品牌型号可选，因此只能尽量在其中挑选符合大部分要求的产品。

诺基亚1200

参考价格：220元

简单易用、省电耐用（370分钟通话时间）、性能稳定、价格低廉、轻便易携——这款手机维持了数年来诺基亚1

系列黑白屏手机的传统优势。除此之外，这款机型还具有特别的老年人设计。它可提供超大字体的屏保时间显示，通过设置，还可让通讯录及短信内容都显示为大字体，每行仅显示5个大文字，即使是老花眼也可轻松辨别其内容。另外，这款手机还配备有手电筒功能，以便特殊情况下使用。如果家里的父母不追求新潮，这样一款手机用起来将会非常轻松省心。目前该机型有蓝、黑两种颜色可选。



诺基亚1200手机



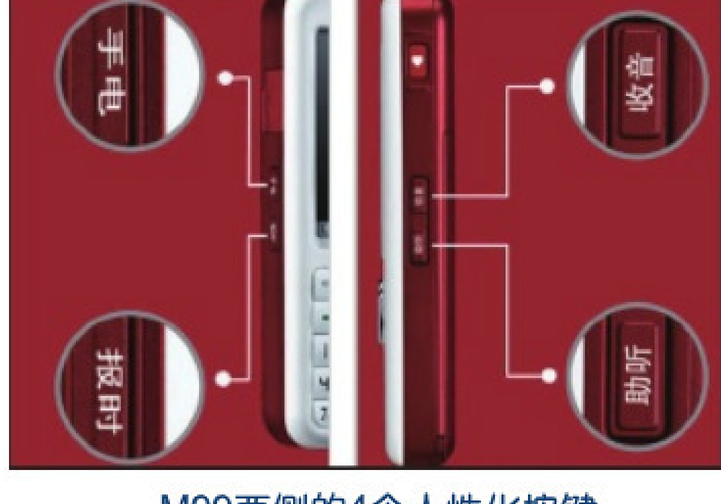
大字体的通讯录及短信内容显示

TCL M99

参考价格：500元



TCL M99手机



M99两侧的4个人性化按键

这款手机又被官方宣传为“女儿心”手机，从功能上看确实名副其实。这款直板型手机配备有30万像素摄像头，支持TF卡扩展，可播放MP3歌曲及收听FM广播节目，不过最引人注目的还是它针对老年人的设计。首先是大按键、大字体屏幕、铃声也很响，适合老年人分辨；其次是触摸及手写屏，手写时虽然偶有“卡”的现象，但足以弥补老年人不会使用键盘发短信的缺憾；手机两侧集中了4个很有用的工具按键：收音、助听、手电筒、报时器，而左侧上方还有一个心形按键，长按后可反复拨打事先设定好的3个紧急联系人号码，并同时发出短信，若长时无人接听则会发出警报声，是个不错的的安全设计。最后一提的是国内目前与该机类似的产品还有几款，但据使用者反映均有部分质量问题，因此建议选购时充分测试（自己试用一两周再送给父母亦可），并确保自己拿到了保修凭证。相信这点亦是普通用户心中的遗憾：功能与质量难于两全，期待国内厂商继续努力。

三星SGH-E848

参考价格：1330元



三星SGH-E848手机



E848的部分菜单显示

一款适合送给有点追求新潮的父母的超薄滑盖手机。三星手机多有屏幕字体大而清晰的特色，而这款产品亦是如此，它使用了一块2.2英寸QVGA（240×320像素）26万色的TFT彩屏，在这样优秀的屏幕上采用大字体显示，文字很是清晰，非常适合老年人查看。此外，这款手机还配备一款200万像素的CMOS摄像头，最大可拍摄1600×1200分辨率的照片，支持连拍、定时拍，还可进行有声视频拍摄，由于成像效果尚可，如果父母对画面质量要求不高，偶尔当作数码相机来用也可勉强胜任。最后这款产品可收听FM广播，还支持MP3/AAC音频播放，3GP、MPEG4视频播放，无论是听京剧、听评书，甚至放些太极拳视频，都非常方便。

请教会他们使用笔划输入法

短信的魅力已为年轻人广泛认识，其实中老年人也能接受、甚至更喜欢这种表达方式，且一旦学会后经常会表现出孩子般的喜悦。不过由于拼音的问题，老一辈的父母很难掌握常见的T9拼音输入法。那么除了手写之外，还有没别的办法呢？有，那就是笔划输入！笔者已经成功地让好几位不会使用拼音的长辈，很快掌握了笔划输入法。实际上，你只需教会他们如何切换到笔画输入，接下来基本就是不学自通，往后再熟悉一段时间后，你就可顺利用短信和他们沟通了。如果你还想额外做点什么，就先自己试用输入一段时间，然后将一些难输入字的输入顺序写下来，例如凹、凸、回、车/车字旁（部分手机这两个笔顺不一样）等，再交给他们备用即可。

4.数码相机

只要在各大景区逛逛，就会发现老年人对照相的爱好丝毫不亚于年轻人。如果自己父母也有旅游和照相的爱好，并有一定动手能力，送给他们一台数码相机亦是不错的礼物。根据老年人的身体条件及使用习惯，选择数码相机时最好注重以下几点：大屏幕（能看清操作）、光学防抖（老年人举持物品很难不抖）、能用5号电池（即使记性不好忘充电也能随时补救）、不应太重也不要过于轻巧（过于轻巧容易掉落，选择一般卡片机即可）；最后，如果相机带有广

角及人脸识别则为更好选择，因为老年人少有喜欢长焦远摄，而常拍摄景物与群体照片，这两种都需要广角的支持，而人脸识别可减少人物拍摄时的操作难度。

佳能IXUS 870 IS

参考价格：2100元，1950元（860 IS）

佳能IXUS系列一向有着不错的画质表现，而这款870则同时具备28mm的广角端，以及3.0英寸、23万像素的大面积TFT取景屏，同时它还具备光学防抖功能。作为一款卡片机，它很符合上文提到的诸多适合老年用户的条件，唯一遗憾是不能使用5号电池作为电源。此外，这款相机还有其它令人心动的性能，例如1000万像素、4倍光学变焦（28～112mm）、大光圈支持（F2.8～F5.8），支持不间断的有声短片拍摄640×480@30fps分辨率）、面部优先对焦功能等。另外，该相机的前代作品IXUS 860 IS同样具备3.0英寸显示屏及28mm广角，虽然只有800万像素，但其画质表现与870相比毫不逊色甚至稍有胜出，也可作为选择之一。



佳能IXUS 870 IS具有两种颜色款式



IXUS 870 IS的背面

松下FX520GK

参考价格：2080元

松下的这款卡片机除了画质稍逊于上面提到的IXUS 870 IS之外，其它方面有着更强大的吸引力。首先它拥有一个25mm、5倍光学变焦（25mm～125mm）的超广角徕卡镜头，这款镜头的优异表现使得紫边、眩光和畸变等问题都得到了良好控制，并保证老年人在拍照时无需后退得太远，就可轻松完成取景。它还拥有触屏操作的功能，大部分操作都可通过触屏完成，提供了另一种方便的使用方式。此外，它具备1010万有效像素、1/2.33英寸的CCD，支持光学防抖与脸部识别，可拍摄视频短片。最后，它是卡片机中少见的提供全手动功能的手机，如果你家老爷子突然兴起了学摄影的念头，这款机器也足以让他练上一阵了！目前该相机有黑与银两种颜色，由于采用金属拉丝设计，笔者建议选用黑色版，可能更符合父母一辈的审美观。



松下FX520GK正面采用金属拉丝外壳



FX520GK背面的可触摸显示屏

禄莱DA8535

参考价格：1021元

这是老牌德国厂商禄莱推出的少见的低端数码相机，同时它还具有另一个特色，就是加入了专为老年人设计的元素。它提供了一种特殊的“Q模式”，可将取景画面放大显示，同时屏幕上还将各种显示图标设计得更大，以便老年人清楚辨识。具体配置方面，这款相机采用3倍光学变焦镜头，等效焦距为37.5～112.5mm，感光元件为一块1/2.5英寸、800万有效像素的CCD，支持720×400分辨率的视频拍摄，使用两节5号电池供电，2.5英寸的显示屏，支持脸部识别拍摄，目前提供黑、白、粉红等3种颜色。不过，这款相机的问题是，截止发稿日，笔者还未找到具体商家报价（部分网站的报价疑是从日元换算过来），有意购买的用户请到时再寻找一下，是否有国内商家开始经销该产品。



禄莱DA8535（正面）



DA8535的背面及脸部识别功能

三、健身篇

健康是福，也是父母除了工作与生活外，最为在意的一个因素；对于出门在外的子女而言，父母的健康更是自己遥远的安心。因此在本文的最后一部分，让我们再来收罗几个能够帮助父母保持健康的数码产品。

1.电子药盒

不妨先来猜一猜右图是用来做什么用的？看起来有点像药盒？没错，它就是用来装药丸/营养片的，不过左下角的一格上有一个按钮，它的功能则是来设定提醒服药的闹钟时间，只要事先设定好时间（可设定多组时间），就会在应当服药的时候发出闹钟提示。这种产品无论是对记忆力衰退的老年人，还是对工作繁忙的中年人都很有帮助，可避免延误服药时间。此外，现代人注重养生之道，经常会购买一些营养片弥补膳食的不均衡，然而补充营养片也是一种需“努力”才可养成的好习惯，许多人都因为遗忘而最终放弃（看看父母柜子里那些放了好久的营养片，你就明白了……）。因此这种定时电子药盒，也能用来帮助养成这种习惯，让营养品不再白买。


七格电子药盒



四格电子药盒


单格胶囊外形电子药盒

这类产品除了上面的七格样式，还有四格，甚至单格样式，在淘宝等购物平台均可找到，**价格也均在40元以内**。只是选购时要注意一下设定时间的方式是否方便，以及药盒材料是否环保健康。

2.计步器

计步器的作用是帮助用步行运动保持健康的人，提供科学统计数据，或只是通过不断的累记数据获得成就感，从而养成良好的健身习惯。科学研究表明，一个体重60公斤的人每天行走10 000步以消耗300卡路里的热量，就可达到保健效果。而现在也有不少医生建议中老年人通过每日中、快速步行来达到保健甚至治病的目的。将这样一款简单的计步器送给有步行锻炼习惯的父母，一定会受到欢迎。这类产品价格也不高，**百元以内就可入手**。

稍“高级”一点的产品还附带有其他辅助散步的功能，例如MP3播放、FM收音，或通过设定步长还可算出你步行的总距离。如果需要更高档的礼物，那么耐克和苹果合作的计步鞋底芯片，或许也能成为你的选择，不过这款计步芯片虽然只要二百元左右就可拿下，但是它需要同时配合能放置芯片的Nike+运动鞋一双，外加一个iPod Nano或iPod Touch，如此看来不仅代价不菲，并且还要考虑父母是否“新潮”到了某种程度……



欧姆龙HJ-108计步器



带FM收音的欧西亚计步器，价格亦在百元左右


Nike与苹果的合作配套产品，需要一定的实力方可拿下

3.Wii + Wii Fit

把Wii作为礼物送给中年父母，一点也不夸张。这款产品自诞生以来就一直赢得了广泛年龄段用户的喜爱，通过游戏来促进身体运动、放松从工作与学习中积累的压力，确实是一个好主意，如果你的父母觉得不适合，那多半是你还没有成功将他们“拖”进游戏中。如果家中母亲仍注意健康养生，那么配合任天堂前阵子新提供的的Wii Fit平衡板，更可将可锻炼的部位从手臂、腰部扩展到全身（有些人直接就将Wii Fit称为“瑜珈板”，而确实也有直接提供瑜珈锻炼的游戏面世）。



Wii游戏主机，参考价格2000元（日版）



Wii Fit平衡板，参考价格约800元（台版）


使用Wii+Wii Fit练习瑜珈

结语

相信以上介绍的产品，能为你赠送数码产品的这份“孝心”提供一些参考。不过笔者通过本次专题的撰写，也深深感觉到，有时找不到产品可送，某种程度上只是因为我们没有用心去找。可能正如我们要表达父母的尊重与爱戴，有时仅仅只需要多一些用心……那么最后让我们祝福天下良苦父母心，均能为儿女们的回报所慰籍！



苹果中国发布新品

■本刊记者 冰河

2009年2月10日，苹果公司在北京东方君悦大酒店召开新品发布会，向用户推出全新iWork′09&iLife′09软件，以及苹果17英寸MacBook pro笔记本电脑。其中，iWork′09&iLife′09可以让用户以全新方式演绎各类文档、表格、图片、电影，不仅能从处理各类繁杂文件中获得乐趣，更能轻易创造出更具个性的作品。而17英寸的MacBook pro则提供了顶级的硬件配置，电池续航时间长达8小时，刷新了笔记本电脑的续航记录。


苹果Mac Pro笔记本

iWork′09是苹果办公自动化套装软件的最新版本，不仅增加了强大的新功能，而且没有牺牲产品的易用性。其中Keynote′09引入先进的物体过渡，可以使用所选的特效和Magic Move自动制作物体动画，Magic Move提供了一种应用一个简单过渡来制作复杂动画的创新方法。Pages′09提供了一个新的可帮助用户专注于写作的全屏视图以及用于组织构思的大纲模式。Numbers′09引入一种分组和汇总数据的快速方法，并大大简化了复杂公式的创建。另外，苹果公司还发布了iWork.com公共测试版——苹果正在开发的用于在线共享iWork′09文档的一项新服务。同时发布的iLife′09包括iPhoto、iMovie和GarageBand的重要升级版以及iDVD和iWeb的更新版，iPhoto′09扩展了按事件自动组织照片功能。iMovie′09通过强大易用的新功能（例如全新精度编辑器、视频稳定、高级拖放和动画旅游图）增加用户所需深度，扩展了iMovie′08中的快速电影制作功能。GarageBand′09引入一种全新方式，通过18个基本课程以及Sara Bareilles、John Fogerty、Norah Jones和Sting等顶级艺术家的可选课程来帮助使用者学习弹钢琴和弹吉他。

作为2009年在中国发布的第一款硬件产品，MacBook Pro采用精密铝合金一体成型机身设计，并配有新设计的内置电池，可支持连续使用时间8小时，支持1000次充电，寿命超过传统笔记本电池的三倍。此外还配备了高分辨率的LED背光显示屏以及在2008年10月份随全新MacBook系列推出的宽大玻璃Multi-Touch触控板，以及新一代NVIDIA显卡和Intel Core 2 Duo移动处理器。P



硬件店

英特尔宣布投资银江并展开全面合作

2009年2月11日，英特尔公司与银江共同宣布，由英特尔全球投资机构——英特尔投资向银江注资，并同时签署合作协议，在软件创新及优化解决方案方面展开全面合作。杭州市副市长佟桂莉、英特尔公司软件与服务事业部副总裁康思达（Kostas Katsohirakis）、英特尔投资亚太区董事总经理张仲、浙江银江股份有限公司董事长王辉和总经理章笠中等嘉宾出席签字仪式。根据协议，英特尔在资金与技术上的支持将加强银江在智能技术、移动互联网领域的创新——在交通智能化领域，推动移动互联网设备在交通管理上的应用，科学地缓解交通拥堵现状，提高道路网络的通行能力和利用效率，方便市民出行；在医疗数字化方面，双方将发展医疗数字化技术解决方案，加速基于英特尔凌动处理器解决方案的开发和使用，推动以病人为中心的无线临床系统的日益完善。随着中国无线移动市场增长需求的进一步扩大，英特尔将加强银江在移动互联网领域的创新，并在市场开发方面展开合作，将有助于银江开拓国内、国际市场，掌握市场先机。

优派3D液晶VX2265wm全球首发

2009年2月10日，优派在北京正式发布22英寸3D宽屏液晶显示器VX2265wm，这也是首款120Hz刷新率产品，展示出一个全新的3D立体影像视界。优派中国区总经理曾淑芳女士表示：VX2265wm的问世使身临其境的3D临场感首次进入普通家庭和娱乐市场，并将使3D显示器成为家庭娱乐显示的未来方向。优派VX2265wm具有120Hz的刷新频率，1680×1050分辨率，3ms响应时间和300cd/m²亮度，双路DVI接口，并针对个人影音娱乐日益普及集成了2个SRS立体声扬声器。**市场参考价：4999元**。详细介绍见本期“新品初评”栏目相关评测。

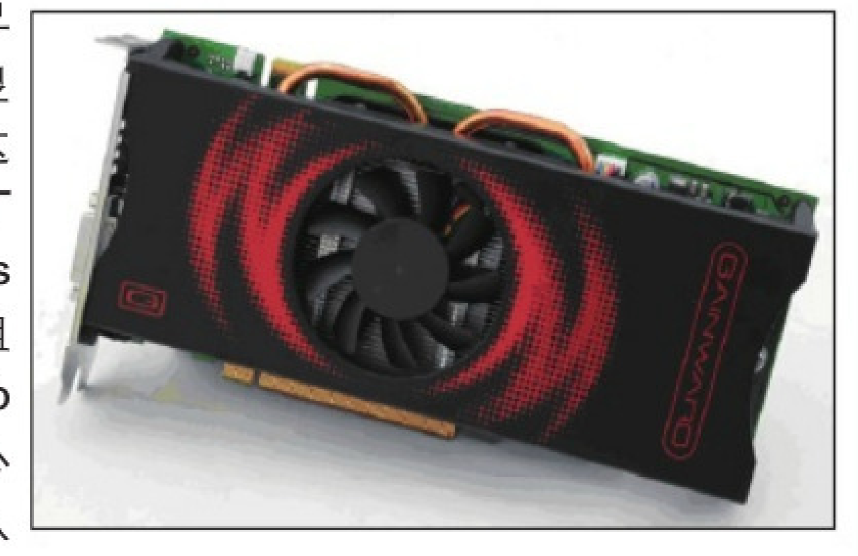


希捷推出2TB企业级硬盘CONSTELLATON

2009年2月5日，希捷科技推出专为企业存储设计的Constellation系列硬盘，包括2.5英寸和3.5英寸产品，均采用希捷PowerChoice技术，能使硬盘在企业工作环境中降低功耗高达54%。Constellation 2.5英寸硬盘提供160GB和500GB两种容量，并配有SATA 3Gb/秒接口及SAS 2.0 6Gb/秒接口，于今年第一季度上市；3.5英寸Constellation ES硬盘可提供500GB、1TB及2TB三种容量，同时配备企业级SAS及SATA接口，平均无故障时间（MTBF）达120万小时，将于第三季度上市。



耕昇9600GT红旗H版显卡降至699元



近日，耕昇9600GT红旗H版显卡降至699元。这款GeForce 9600GT显卡，配备了1.0ns GDDR3显存，组成了512MB/256b的显存规格，核心/显存/Shader默认频率高达700/2000/1750MHz，配备了三相核心供电模块，配上三洋全固态电容和热管显卡散热器，不仅保证了显卡在高频下的稳定性，也提升了使用寿命。该显卡提供了DisplayPort、HDMI、双DVI与同轴输出接口，支持各种类型的双头输出，可实现高达2560×1600的高分辨率输出。

柳传志重掌联想



2009年2月5日，联想集团对外公布了截至2008年12月31日止第三季度业绩，净亏损9700万美元。同时宣布柳传志重新担任公司董事局主席，杨元庆重新担任CEO，接替威廉·阿梅里奥的职位，罗里·里德（Rory Read）被任命为新设立的总裁兼COO。联想集团已在2009年1月8日宣布全球重组计划，预期将在2009/2010财年为集团节省开支约3亿美元，并藉此提升集团的成本竞争力及运营效率。联想集团首席执行官杨元庆表示："在过去一个季度，联想集团和全球其他企业一样，深受全球经济形势动荡影响。我们现正采取适当的举措，以确保集团在当前不明朗的经济环境里，能尽量高效运作，并且在未来继续增长。公司近期宣布的资源调整计划旨在提升成本竞争力及运营效率，除此以外，我们还将进一步清晰化、区隔化品牌和产品的定位，建立相对应端到端整合的组织架构，以及能更快速灵活应对市场变化的产品市场机制。"

三星超薄刻录SE-S804B新春开门红

春节刚过，三星光存储便为中国用户献上2009年第一份贺礼："容天"家族新成员：SE-S804B超薄外置DVD刻录机全面上市。三星容天SE-S804B刻录机延续了一贯的优秀品质和领先技术：Double OPC（双路激光智导技术）确保在高速刻录光盘外圈时，提高输出功率，充分保证刻录质量；Tilt A.C.T.（激励器倾斜补偿技术）提升对不规则盘片的刻录质量，确保刻录完成的光盘长久保存；S.A.T.（智能调速技术）则是顺畅读取的保障，光驱的内部控制芯片能自动判断光盘质量，在读取时调整读取速度，避免因为光盘质量问题而造成数据无法读取的情况发生。这些独有的领先技术运用其中，全方位地保障了三星SE-S804B高速高品质的刻录。此外，三星容天SE-S804B采用P-CAV局部横角速写入方式，相比同类产品刻录时间更短，为追求高效、务实的商务人士和年轻人节省了不少时间成本。它所采用的双层刻录技术，通过USB2.0的高速传输，支持DVD-RAM，数据备份则可实现目前的最高水平（8×DVD+R/-R、8×DVD+RW、6×DVD-RW、24×CD-R）。



市场参考价：599元。

西部数据实现硬盘节能技术新突破

全球最大的硬盘厂商之一的西部数据，最近推出了全新的Caviar Green系列3.5英寸硬盘，以自己的实际行动支持环保事业。Caviar Green硬盘属于WD推出的第二代节能系列，采用西部数据独家专利的GreenPower节能技术，以节能环保开创特色应用，能够有效减少能源的消耗量达20%，同时也将效能往上推升10%之多。Caviar Green共有三大特色技术：IntelliSeek可以优化降低寻道功耗，IntelliPark可以在闲置时将磁头撤出，从而降低功耗。与其它品牌同类产品相比，每个WD Caviar绿色硬盘耗电量平均可节省 4~5 瓦；这使得用户在构建更大容量的系统时，能获得均衡的系统性能、可靠性和节能特性。WD Caviar Green系列和之前介绍过的Caviar Black系列最大不同点是，性能并非是它最大的卖点，通过动态切换不同转速来降低功耗反而是该系列硬盘的亮点之处，目前500GB容量售价仅为400元。



软件圈

2008中国软件出口达到142亿美元

2009年2月11日，工业与信息化部向外界表示，2008年中国软件出口142亿美元，同比增长39%，增幅比收入高9.2个百分点，同比增长39%，增幅比收入高9.2个百分点。其中，软件外包服务出口在年底项目收尾结算等因素影响下，增速有所回升，全年完成出口15.9亿美元，同比增长54.3%，增速比前11月上升6.2个百分点。数据还显示，去年中国软件产业整体保持快速增长态势，累计完成软件业务收入7572.9亿元，同比增长29.8%，增速比上年同期高8.3个百分点，但比11月份低1个百分点。在软件产业各类收入中，软件产品仍是主要构成部分，去年共完成收入3165.8亿元，占软件产业总收入的41.8%，增长32%，增速比上年同期高9.5个百分点。



网络帮

谷歌百度研发未成年人安全搜索

2009年2月11日，北京市互联网宣传管理办公室召开了整治互联网低俗之风搜索引擎网站负责人座谈会，发布了互联网反低俗专项整治行动开展以来的整顿成果。会上谷歌中国公司副总经理杨平勇表示"通过人工方式来屏蔽和摘除低俗信息链接不是一个长远的解决方案，也不可能清除干净"，并透露谷歌已采取一系列措施清除含有色情和低俗内容的链接及网页快照，同时着手开发针对低俗信息的识别软件，在尽量不降低搜索全面性和精确性的情况下，过滤违法和不良内容。百度首席运营官叶朋也表示正在研发同样的引擎过滤技术，只是不知是否研发"成年人安全搜索引擎"，毕竟成年人的搜索也需要安全啊。



晶合快评

消费者是上帝？这忽悠你的吧。

■晶合实验室 林晓

这又快到3·15了，消费者权益日。咱消费者要是买到个假货赝品，这一天击鼓鸣冤，好歹能弄出个响动，咱顶着上帝的头衔呢。在商家那里，咱算是衣食父母，只有咱给他们脸色看，不能让他们来给咱们使绊子。

可有的时候，商家也委屈，说不是他们不想毕恭毕敬叫咱们声爷，可这个限制那个管制，他们也没辙。这话听着新鲜不？你卖我买，一手交钱一手拿货，不欠债不蒙事儿，公平交易，怎么就不行了？

还真有这样的事儿。2月13日，工信部一纸公文，要求电信商们运营的小灵通在2011年底清频退网。理由是要确保不对相邻频段的TD-SCDMA系统产生有害干扰。消息传出，7000万小灵通用户陡然一惊。这犹如自家的小卖部开了几十年，忽然隔壁家的商场要开业，嫌你门口老聚集十几个吃麻辣烫的碍眼，就要你择期关门，至于常在你这儿买早点的张三打酱油的王二等等一干人以后怎么办，那是你小卖部的事情，和我商场没啥关系。

工信部发这样的公文，自然有它的考虑。可当年推出小灵通，是中国电信和中国网通没有移动牌照的无奈之举，说来也与信息管理部门有关系。孩子都生下来了，养了十多年，也有些挺招人喜欢的优点，比如低辐射、话费便宜、号码简短易记等，粉丝还不少。这怎么说掐死就要掐死了呢？

用户想不通。新浪调查，多达75.8%的参与调查者表示愿意继续使用小灵通。这就意味着目前7000万小灵通用户中至少四分之三的人不愿意放弃。

有意思的是，小灵通将于2011年底退网关系这么多人的事情，却是通过小道消息才天下皆知。知情人士透露，让小灵通退网的相关文件实际下发到各运营商有一段时间，但仅有小范围中高层知道，中国电信和中国联通也希望努力制定好转网措施，不料还没做好准备，文件即已曝光，引发用户震惊。

原来这涉及7000万用户利益的事情，不需要听证会，不需要调查民意，甚至不需要顾及用户与电信运营商签订的电信服务合同关系，一个部门一纸公文就决定了！

你说，这消费者哪里还有做上帝的美好感觉？

杭州小灵通用户不少，当地报纸把要小灵通退网这个事情和杭州的高速公交类比。高速公交就像是3G手机，没有很多车，却在市中心占有很宽的专用通道，这不是浪费吗？其他车都不许走了，公共资源是大家的。



把自行车去掉，其他车也去掉，就一个公交，看起来很对，实际上快速公交十几分钟一趟，一趟大型车也就载100个人，一个小时乘运五六百个人。为了乘运这五六百个人，成千上万的车子都不让开了，你说究竟照顾了谁？

有需求就会有产品，小灵通目前远没有到失去用户需求的地步。而3G，也还没到人人必需的程度。在中西部地区，在低收入群体，小灵通仍然拥有相当规模且忠实度较高的用户群。

专家说了，作为移动补充技术，小灵通的传输性能、覆盖性能都远不如现在的移动通讯技术，在调制方式、频率使用效率方面也较为落后，小灵通迟早是要退市的。

这个我们用户当然明白，没有完美的商品，小灵通也有很多缺点，要有好的替代品我们乐意尝试。当年BP机不是就这样被手机淘汰了吗。可这得是我们自发选择的，不是被逼无奈。在我们没有去和电信商结束合同之前，电信商就该认认真真维护合同。

其实一切交给市场来决定不好吗？有BP机的先例，还用担心小灵通不会退出历史舞台？要知道，当年BP机可是比小灵通火多了，中国无线寻呼曾经一度拥有世界上最大的寻呼网络和用户群。现在，年轻一代哪里还会用BP机？

又有专家说了，就算按照文件小灵通退出现有频段，也不一定意味着小灵通用户就必须转网，可以通过小灵通转换频段的方式让用户继续使用。这主意勉强还算个主意，不过转换频段也会发生费用吧？用户掏固然没道理，要电信商自家出也没什么道理啊。人家运营小灵通好好的，是谁要逼着人家清频退网？

所以刨根问底，因为小灵通退网而发生的一切费用，该工信部买单。工信部的老爷们估计没地方筹集这笔钱去，还得摊派下去……再说了，人家公文上白纸黑字写着，清退小灵通是为了发展3G。

这就好像是拆迁一大片民宅好腾出地方修别墅一样。

你说，这消费者当的是哪家的上帝？

市场是个挺现实挺残酷的东西，消费者用钱来投票，可能会不理性，可能造成市场不会像公文上好看整齐的图表，而是一波三折的曲线，但该交给市场的产品就得交给市场。否则，轻则没有科技进步，重则没有社会进步。我们国家为此曾经走过弯路，看来某些人是忘记了。

在小灵通退网这事儿闹得沸沸扬扬的时候，还看到一条新闻：微软一气儿公布了Windows 7包括初级版、家庭基础版、专业版在内的6个版本，并将从4月14日开始把已经推出7年之久的Windows XP操作系统转入更有限的技术支持计划，从而开始淘汰Windows XP，为新版Windows 7让路。

同样是要淘汰一种产品，微软得先让上帝们尝尝新产品好不好。

而我们这里用小灵通的上帝们，能得到一部3G手机免费试用吗？P

（漫画作者：SUNS）

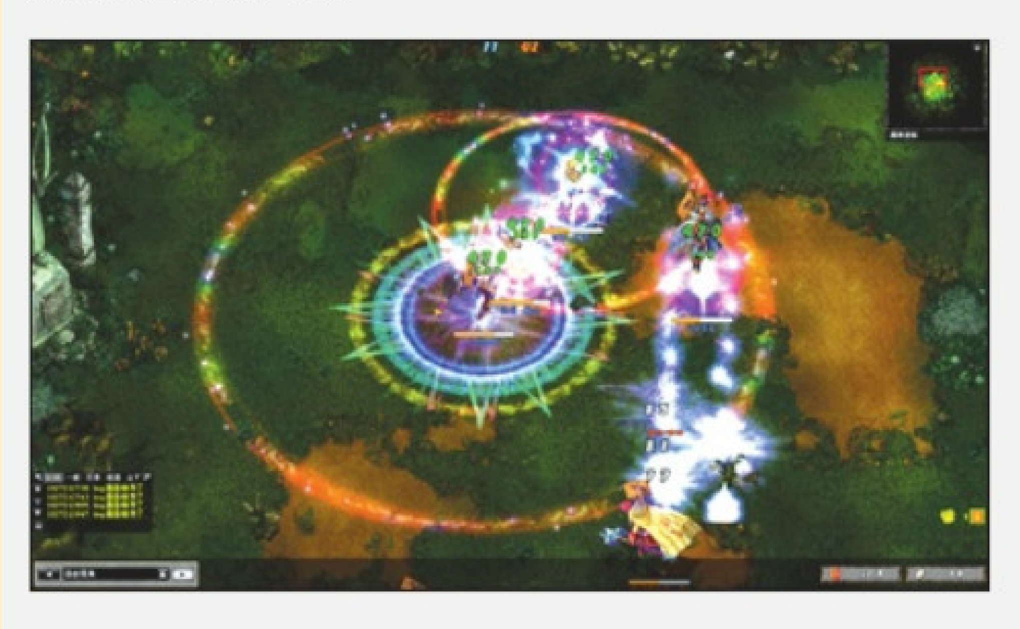
职业间的巧妙配合 《路尼亚战记》无所不能



动作网游不再是单打独斗，网络赋予了动作游戏一个新的定义，团体作战。在2009年动作网游少之又少的市场上，一个全新的动作时代来临，《路尼亚战记》的全面公测，几乎让所有动作游戏骨灰为之一振，原来动作游戏还有这等玩法——职业配合，团队为主。那么各职业间在团队里是如何配合的呢？

骑士——不死之身

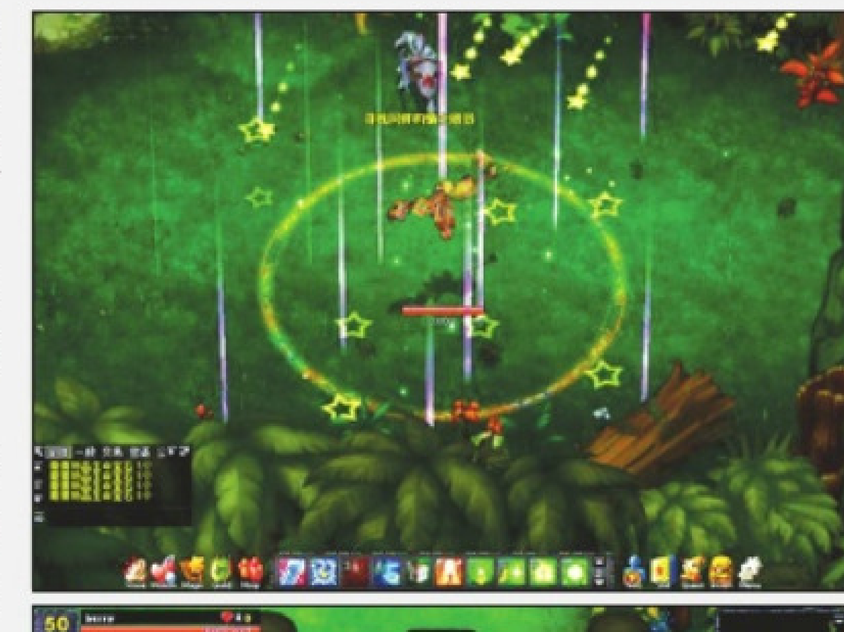
打小怪记得集中起来再打，第一发不要放击倒技能，打完大阵仗或接王前，记得让治愈师与法师回魔及整顿一下。打破关卡石前大家不必等其他队友连线完毕或剧情动画结束，关卡石前怪物简单，为求效率，连线的就上去打吧。



除了上点，共进共退不要抢着要群怪，保持团队精神一起把怪清完再前进，把自己训练成看到补血光球不要闪，甚至自己去接（目前除了甲虫Boss光球很像外，应该没有类似的了，但尺寸也差很多）。发现三段闪光自动跑进来，不管有没有血。



月愈之光很耗魔的，主要是让自己看到就习惯性跑进来，血量剩下一半以下，可能的话自动去找治愈师。吕布战士会让治愈师更手忙脚乱，要补血就在治愈师前立正至少两秒，没有反应代表没有MP或CD中，法师没血又要回魔时，尽量跑来治愈师旁再回魔，尽量。（上述四点是在怪没有锁定你的时候）





治愈师——月神的化身

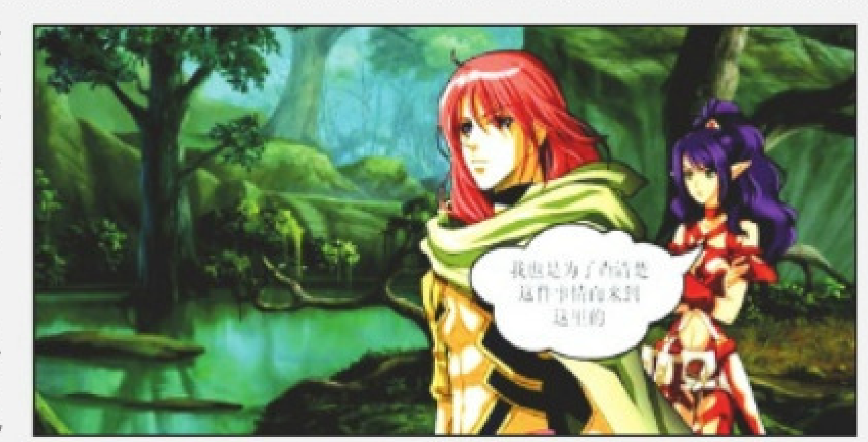
攻击型治愈师在关卡开始前要跟大家知会一声，如果全队只有你一位治愈师，互相帮忙是应该的。专职型治愈师任何关卡都要协助攻击，刷王时专心补血，治愈师不能补血就别硬碰硬，治愈师是团队中的生命之源。

治愈师不要没魔才洗魔，魔剩一半就要洗，这是保险起见。治愈师发现队友狂打、乱跑不好补，应告知一下，很多人都是太专心打怪或闪怪才忘了补血的存在。不要吝啬用60个证明换药草，增加团队作战能力比什么都好，如果你已经技术高超，善用没魔语音，也要让队友摸清你的心思。



刺客——战斗的精灵

职业为刺客的蒂亚，拥有较高的速度和敏捷，能在一次攻击中造成两次伤害，在技能特性上也有不少牵制敌人的效果：下毒、隐身、设置陷阱、使敌人失明等等，还拥有多种能迅速移动的连续技。由于体力值较低，操作上需要较高的技巧。在队伍里，刺客需要勇往直前，精巧的跑位加上灵活的意识，使得团队在关卡或者竞技场中，具有灵活多变的能力。



以上只是普通的团队职业配合，如果在大型关卡中，更多的职业在一起，需要玩家更多地发挥职业自身的能力为团队做出贡献。

《启程-精灵的密语》众萝莉上演萌之变身

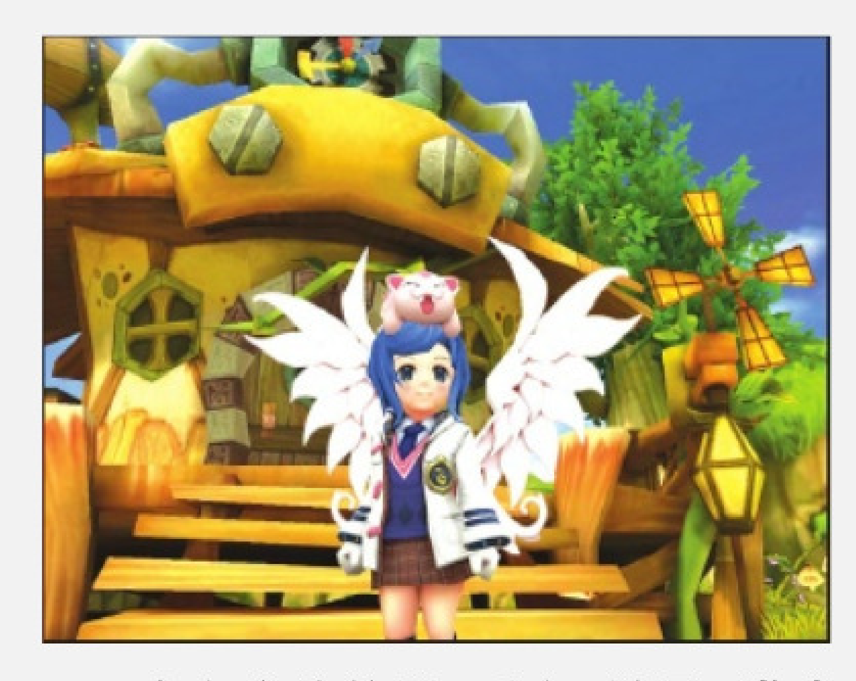
萝莉哪里找？“启程”里面瞧！

作为一款Q版3DMMORPG游戏《启程-精灵的密语》中的人物造型深得萝莉之精髓，同时种类繁多的各类潮流服装，更是吸引了许多MM玩家的关注，一时间“启程”的世界里充满了各种类型的超萌小萝莉！超多款式的服装和饰品，让这些小萝莉爱不释手，试试这件，看看那件，什么衣服怎么穿才好看？什么衣服搭配什么首饰才漂亮呢？

据不完全统计，通过对部分小萝莉的调查和专访，《萝莉衷爱时装报告》得以新鲜出炉！怪叔叔们是不是迫不及待了？那么现在我们就来看看小萝莉们都在热衷什么服装吧！



萝莉超萌魔法学生服



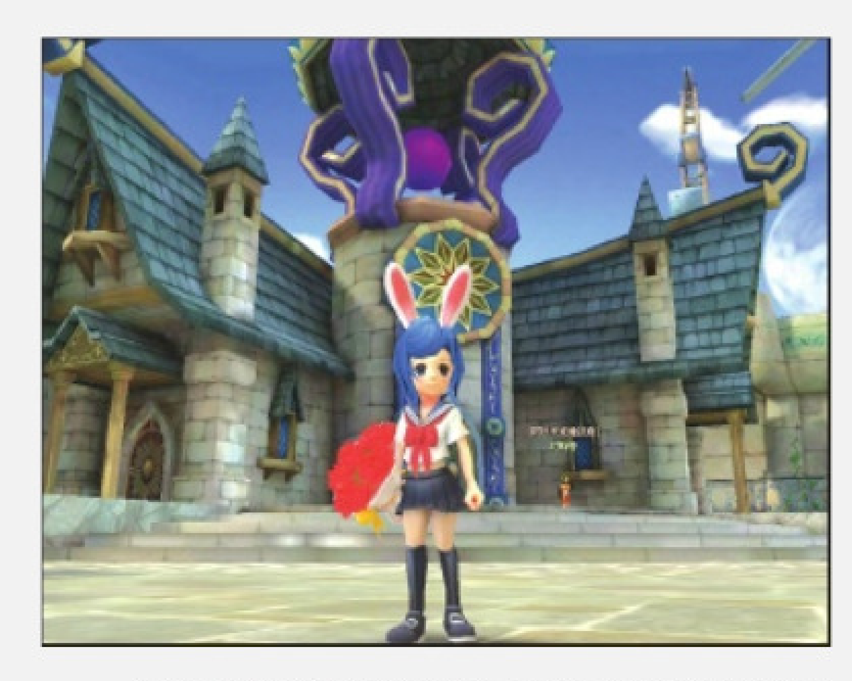
白色魔法校服+手套+鞋子+猫咪头+大天使翅膀

诱惑指数：★★★

可爱指数：★★★★★

纯白色的校服，墨绿色的小毛衣，褐色的小短裙，完美的呈现出一个清纯的学院派小萝莉。你瞧她刚刚放学，在家门口等你呢！

萝莉性感夏季超短裙校服



夏季校服+鞋子+红玫瑰+兔子耳朵

诱惑指数：★★★★

可爱指数：★★★

性感与清纯的完美结合非夏季超短裙校服莫属啦！巨大的红色蝴蝶结轻轻的搭在胸前，白色的露脐小T恤和黑色超短裙尽显小萝莉的妙曼身姿，再加上可爱的兔子耳朵，使我们的小萝莉又添上了一丝妩媚的色彩！

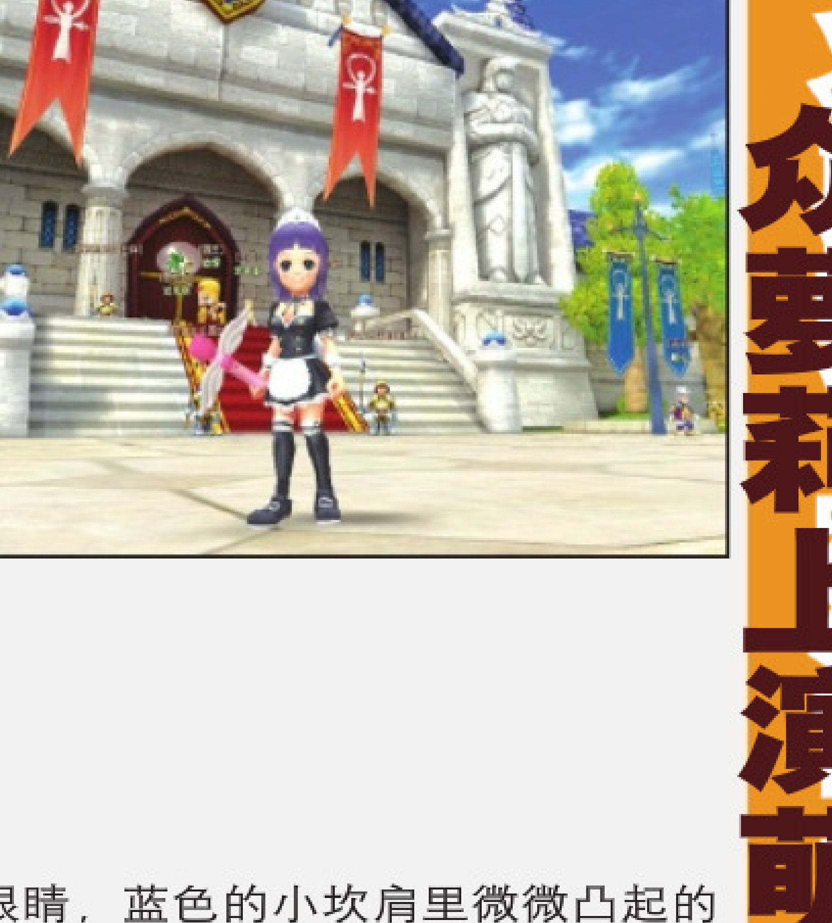
“主人你好！”蕾丝女仆装

女仆装+鞋子+头饰+天使棒

诱惑指数：★★★★

可爱指数：★★★★





头戴小公主银冠，淡紫色的齐刘海，身穿黑色低胸近身连衣裙，娇嗒嗒的对你说：“主人，你回来了~”顿时所有人就地晕倒……如此诱人的女仆小萝莉还不就地推倒，等什么呢！

萝莉清爽户外休闲装

诱惑指数：★★★

可爱指数：★★★★

可爱的小黄帽，粉色的小眼睛，蓝色的小坎肩里微微凸起的红色裹胸，肥大的褐色短裤，丝毫不能抵挡这个邻家小妹型萝莉所散发出的诱人气息。

萝莉薄纱比基尼泳衣

薄纱比基尼泳衣+黑色太阳眼镜+蓝色太阳帽

诱惑指数：★★★★★

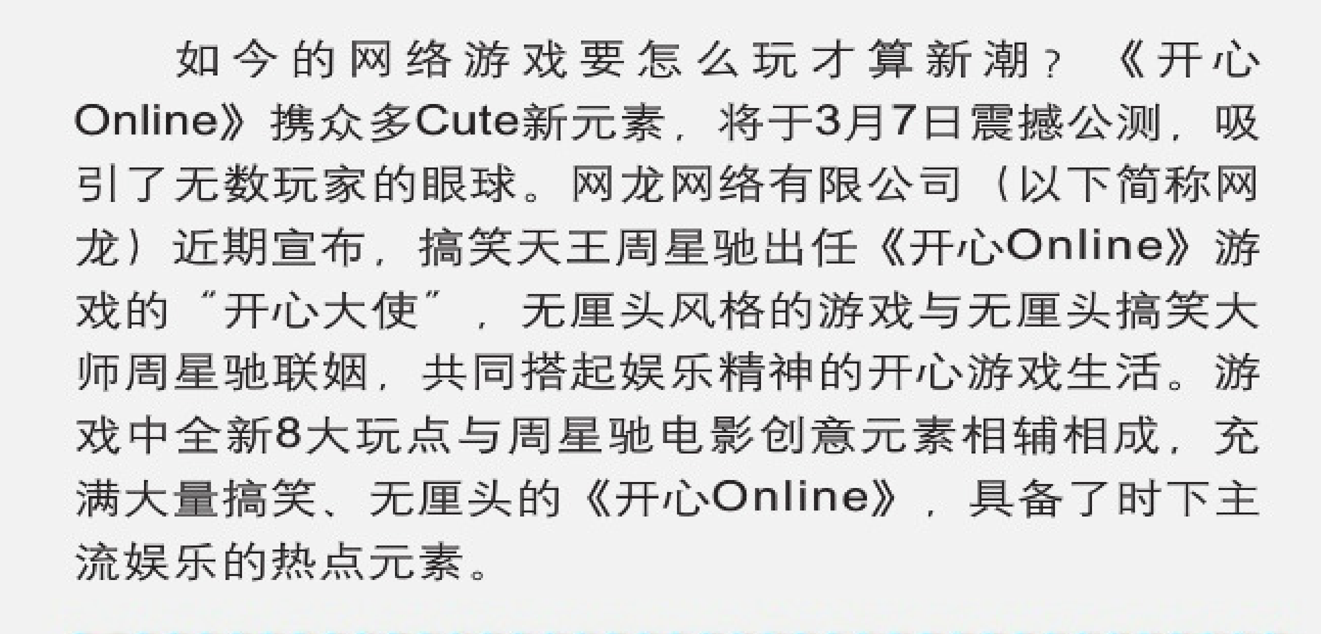
可爱指数：★★★★

热血沸腾的时刻到了，最具诱惑指数的服装惊现月牙湾海滩！火辣性感的薄纱比基尼加上冷酷无比的黑色太阳镜，真是让人欲近欲离，所到之处回头率可谓是直线飙升！

好啦！看到这么多类型的小萝莉是不是有些心动呢？其实服装的搭配并不是特定不变的，如何搭配更具新意、更抢眼、更漂亮还需要我们细心的小萝莉们多多研究哦！P

周星驰任《开心Online》大使 游戏八大玩点抢先曝





如今的网络游戏要怎么玩才算新潮？《开心Online》携众多Cute新元素，将于3月7日震撼公测，吸引了无数玩家的眼球。网龙网络有限公司（以下简称网龙）近期宣布，搞笑天王周星驰出任《开心Online》游戏的“开心大使”，无厘头风格的游戏与无厘头搞笑大师周星驰联姻，共同搭起娱乐精神的开心游戏生活。游戏中全新8大玩点与周星驰电影创意元素相辅相成，充满大量搞笑、无厘头的《开心Online》，具备了时下主流娱乐的热点元素。



游戏画面：无与伦比的Q版视觉

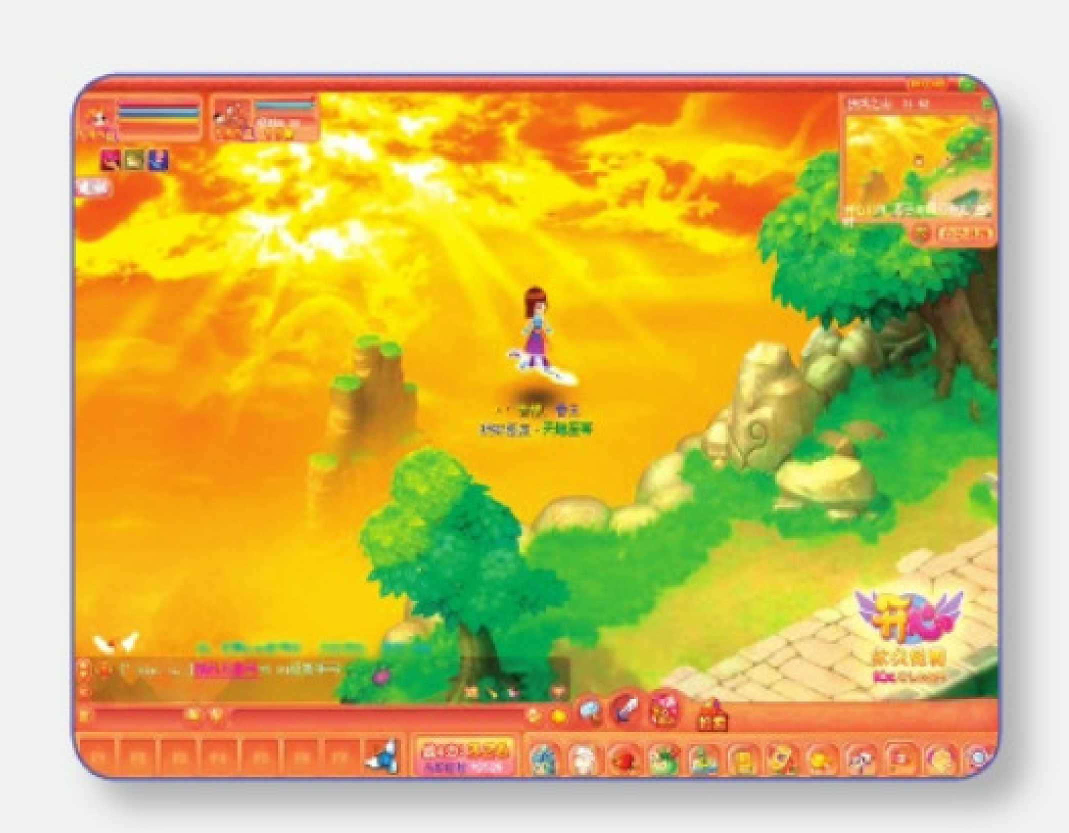
视觉指数：★★★★★

《开心Online》有着2.5D的中国风游戏场景，3D的人物造型，这里一样也有白天黑夜、阴晴冷暖的天气变换。无论是在仙隐城，还是郊区野外，随处可见类似花雨纷飞的唯美动态景观。进入百变Cute花花世界，随处可见的靓丽风景定让你目不暇接。

游戏玩点：飞天遁地成仙修道

新颖指数：★★★★

想和星爷一样修炼“如来神掌”？感受悟空在《大话西游》中的飞天遁地你也行！在《开心Online》中，玩家将体验独到的内外双修玩点。拥有转世元婴，挑战“天劫任务”，甚至飞升成仙，拥有飞天遁地的仙法。



战斗体验： 斗智斗勇比拼仙法

炫酷指数：★★★★★

来《开心Online》，体验星爷在《功夫足球》斗智斗勇，以智取胜的能力吧！游戏拥有360度视角的3D战斗模式，让你能够从各个角度观看战斗过程。斗智斗法不斗金，为合适的幻兽宝宝封官加爵，为你带来提高战斗力、防御等各种效果。还有独特的三宠出征、主副将替换玩点，让你体验最“动脑”的战斗。



生活百态：副职系统尽数囊括

新鲜指数：★★★

不会烧菜也能当食神，不会画画也能成为唐伯虎。《开心Online》副职玩法同样花样不断，当厨师学做八大菜系的招牌菜，当音乐家学习各种乐器，甚至当起开心商人，在《开心Online》的中国地图上，进行买地建房，成为一代投资大亨。



宠物养成：百变DIY随意打造

DIY指数：★★★★

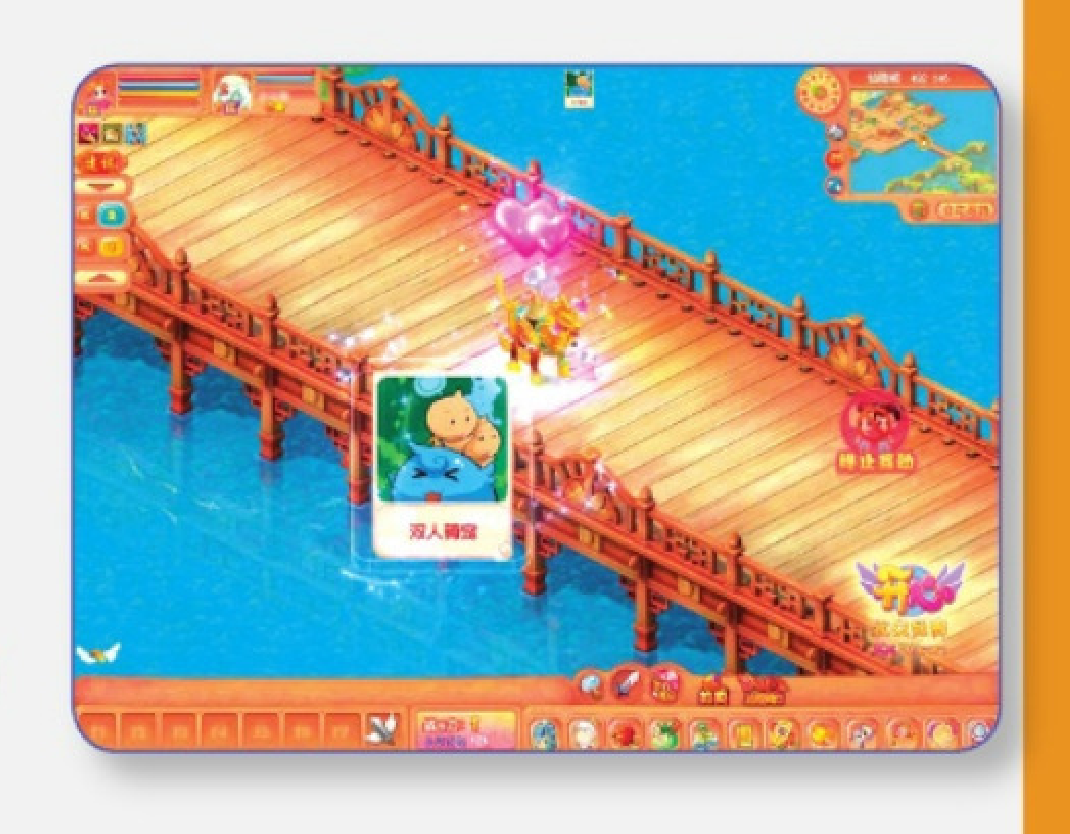
想拥有和“七仔”一样可爱的宠物吗？百变玩法宠物DIY，让你想怎么玩就怎么玩，打造出的爱宠都是独一无二。每只宠物从出生开始，让你自已定义它的外型及性格，想要要酷、要个性、要时尚，全由你作主。



社区互动：网游社区化理念

互动指数：★★★★

谈情说爱也要学习唐伯虎，口中说爱不如动作靠谱。在《开心Online》花花世界，你能在不同场合、气氛下做出牵手、拥抱，甚至接吻等举动。同时，还能带上“秋香”一起多人骑宠，够拉风了吧？



游戏操作：懒人全面自动导航

简易指数：★★★★★

想成为一代功夫大师，就用《开心Online》懒人系统。寻找NPC可用自动寻路，想要找人练级就用自动组队，更有在线练功场，让你随时随地都能提高人物等级……总之，让你升级不难、练功不累就对了。



开心生活：至尊无厘头搞笑

开心指数：★★★★★

《开心Online》无笑不欢，有时走在路上，商店的招牌会突然掉下来把你砸扁。平日看似和蔼的NPC，会突然短路要找你PK……原来《开心Online》将星爷无厘头精神遍布大街小巷，搞笑事件层出不穷，等你上演开心版《行运一条龙》。

用无厘头精神，探索花花世界，用开心的态度，开启《开心Online》生活！3月7日《开心Online》正式公测，更多精彩玩点，敬请期待！

经典西游的全新演绎——《逍遥传说》测评



操作设定

典型的一个鼠标走天下，玩家上手很快，操作比较贴心，没有生涩感，自动寻路、自动打怪也是必备的。略微遗憾的是，键盘功能仍然没有开发出来，不过有了自动寻路的功能，相信再苛刻的玩家也会满意的。所有快捷键的设定均和《梦想世界》一致，F9、F10、ESC等熟悉的快捷键均保留在游戏中，极大的方便了网速不太好的玩家。

操作评分：★★★★

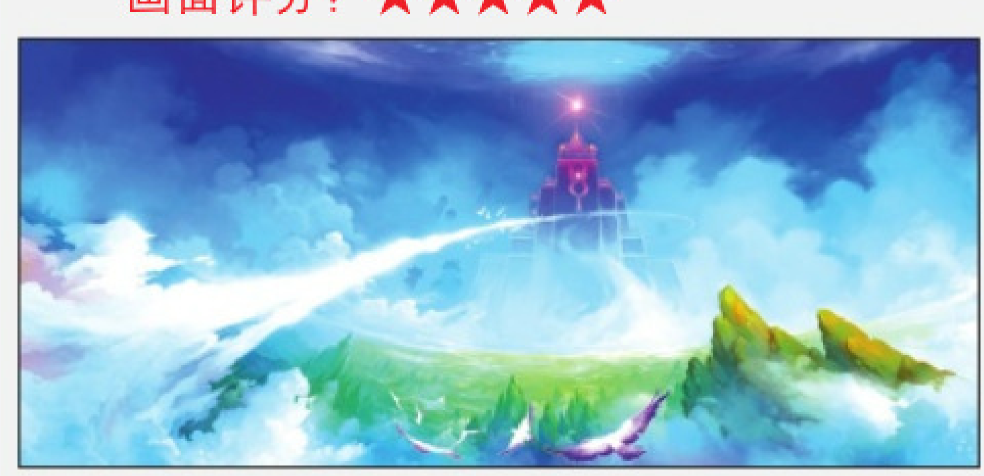
测试环境

笔者使用AMD1800+，1GB内存，7300GT显卡的电脑进行测试。同时挂起3个QQ，1个skype，多个网页，1个游戏平台，1个photoshop，进入游戏后网速流畅，除了测试开头1小时因为大量玩家涌入造成服务器反应略为迟缓外，其余时间均没有明显的延迟感，说明多益网络的服务器质量极佳且游戏优化良好。游戏有视频效果设置，作为2DMMORPG回合制类游戏已经达到目前市面上最优的画面表现，2D游戏引擎在该作中表现的非常成熟，整体效果流畅、自然，对机器的配置要求也不高，普通的家用机都能轻松应付。

游戏画面

登入游戏后，笔者惊喜发现《逍遥传说》的人物设定有了很大的提高，整体细节更为突出，如狐美人腰部的装饰以及漂亮的尾巴，逍遥生飘逸的头巾等等。《逍遥传说》的人物以及地图风格更偏向写实，中间又不失唯美，飘逸的Q版风格，可以说是适合了较大多数玩家群体的需要。

画面评分：★★★★★



游戏音效

在登录服务器的界面，可以听到游戏的欢迎曲目。音乐的调子很清雅，笔者初次听到还以为是仙剑里面的某个曲子，让朋友试听后也有类似感觉。游戏内新手村的曲调很友好，一改其他游戏沉闷的音效风格，比起一些老游戏的无聊曲调风格更是大大提高。看的出来，多益网络这次是用心去琢磨了这些细节，很为玩家考虑，赞一下。

音效评分：★★★★☆

游戏系统

《逍遥传说》被多益网络誉为2009年回合制网游的扛鼎之作，可以看出这款游戏必有其卓越独到的地方。下面的解说将让您全面了解《逍遥传说》中的神奇魅力所在。

1.门派设定



游戏以盛唐为背景，世界观设定则以经典的名著《西游记》作为蓝本。整体的游戏世界分为人魔仙3个种族，15大门派。和其他西游网游相比，《逍遥传说》多了三个新设立的门派，这也是这款游戏最大的亮点。血牙堡、众神殿和天魔里，这三个全新门派荡漾着与众不同的异国风情



2.技能设定



《逍遥传说》各门派技能吸收了一些经典设定，也做了很多有益修改，比如地府增加了封印技能，大唐可以横扫四下等等。整体来讲，门派技能经过封测期间的修改，已经逐渐趋于合理，期待开发人员持续调整以达到理想效果。



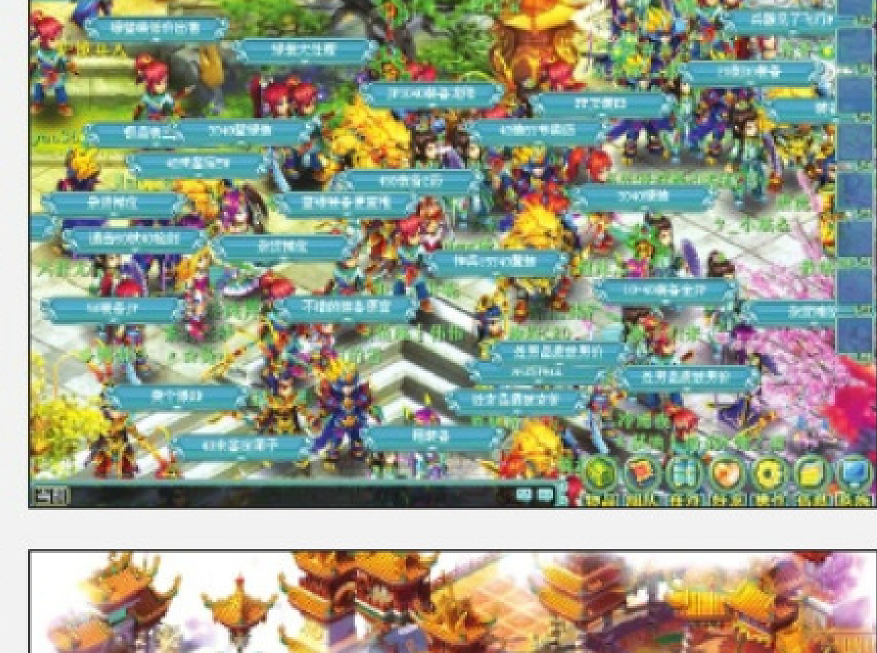
3.任务设定

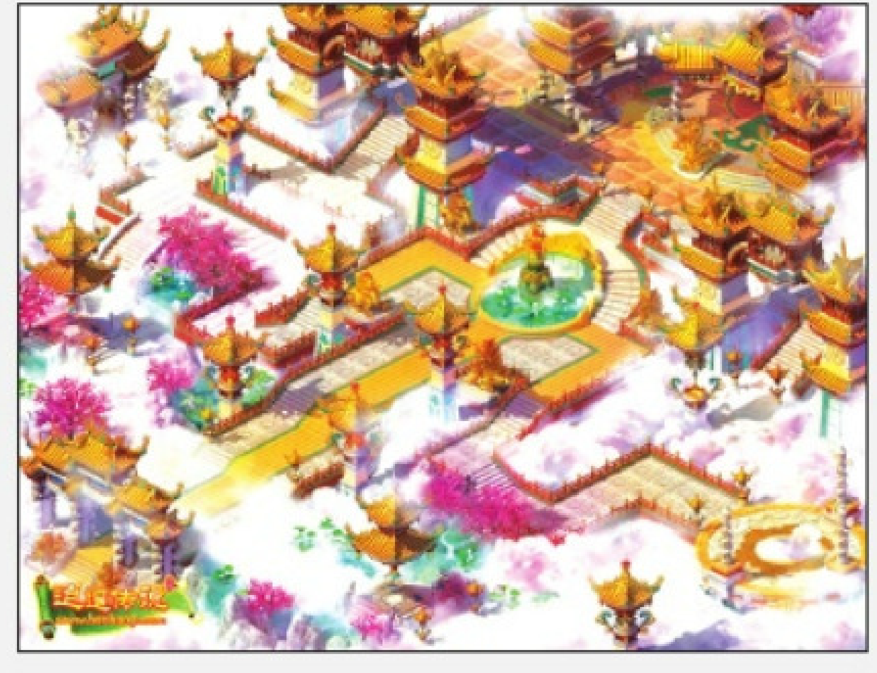
除了经典的师门任务、种族任务、捉鬼任务等以外，《逍遥传说》新增加了一个装备认证任务，需要大家共同挑战。同时还特别为家族成员加入了集体任务，方便家族成员集体活动，增加家族的凝聚力。从这些设定上看，游戏的社区化越发明显，显示开发人员重视细节，为玩家服务的理念。游戏公测期间，活动并不太多，随着游戏的逐步完善，一些活动和新的任务也会添加至游戏世界中，让

我们一起期待新任务和新活动的到来。

4.经济系统

不得不在这方面重点加以笔墨，游戏内的经济系统能够长时间的保持稳定运行，货币的通货膨胀率相当低，这在其它游戏中是很难做到的。《逍遥传说》公测后，笔者又一次感觉到这一点：系统回收游戏币很厉害，但是给玩家的赚钱空间相当大。可以说，只要是一个有心的玩家，在游戏世界中过上滋润的生活是很容易的。





5.召唤兽相关

回合制游戏的一大卖点即是人宠共同战斗。《逍遥传说》中集合了梦想和梦幻的一些设定，并新增加了一些技能。召唤兽界面做成了海蓝色，色调偏暗，感觉上不是太理想；部分召唤兽的形象还达不到大众玩家的期望。当然，这仅是封测期间，相信这些小问题官方会逐步解决。

游戏系统评分：★★★★☆

全新门派介绍

仙族——众神殿

璀璨闪耀的众神殿藏于冰天雪地之中，有精致的北欧建筑风格，可见他们并不是东土的势力。为了对抗预言中即将来临的种族灾难，洛基远渡重洋来到东土，招收弟子壮大门派，以确保本族的存活。主殿前三尊似龙亦非龙的物体，传说是臣服于洛基的怪物，化身为冰雕像日夜守护着众神。深藏云端的众神高贵而庄严的的背后蕴藏着鲜为人知的神奇力量，他们不仅有着巨人般的体魄，骁勇彪悍，更从师祖洛基身上继承了神秘莫测的法术。



魔族——血牙堡

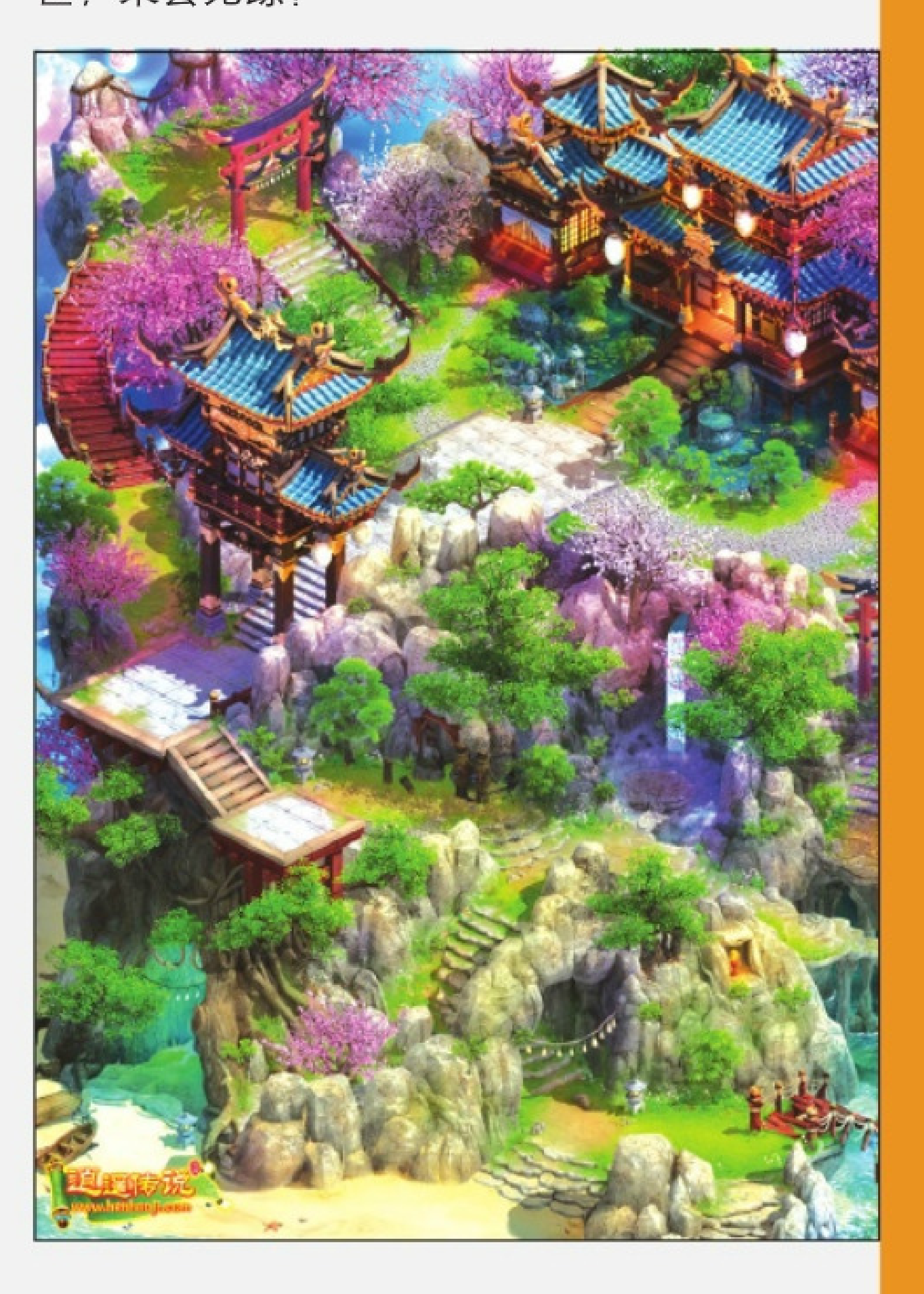
血牙堡是一片冰覆雪盖的地域，那些凝结在树枝、路边和建筑物上不知道历经多少岁月的冰雪，隐隐泛出一片碧蓝色，为这凄冷至极的地方额外添上一股神秘的气息；事实上，也只有这般凄寒的气候和环境，方才培育得出那些刚烈勇猛、嗜血善战的血牙堡弟子。血牙堡也是死亡的象征，暴戾而嗜血，令人战栗的黑暗力量使



得他们惨遭三界众生唾弃。血牙堡门中弟子不仅擅长用变幻来伪装自己，更有常人难以想象的神秘力量。

人族——天魔里

天魔里的布置并不像外界想象的那么神秘复杂，处处盛放的樱花和竖立在主楼两边的鸟居，似乎暗示着宗师袁飞的身世。乍看之下，清幽的天魔里总坛，却有一股强烈的违和感。每一块山石，每一个倒影都可能是天魔里弟子的伪装。表面空无一人，其实早有千军万马严阵以待。没有人知道他们的由来，也没有人能证明他们的存在，因为见到他们的人已经永远没有机会言语了。天魔里弟子以忍法闻名于世，来去无踪！



经过测试，笔者认为《逍遥传说》的表现可以评价为优秀。服务器质量极佳，游戏内容丰富，问题在提出后能够有效解决，多益的运营水平同样达到了高水准。相信随着开发进度的延续，游戏内容会越来越丰富，大家会越来越满意，让我们一起为《逍遥传说》祝福！P

让记忆重燃“欲望”的火焰——走进《神鬼传奇》的盗墓历程



当游戏走到如今儿这个份儿上，着实有些腻歪。似乎少了一份激情，多了一份惆怅。总有那么一点点不满足，但却又难以表达。其实，老鸭从最初的网游发展到如今，经历了整整10年的光阴，或许当初的激情早已被磨平，或许以往的冲动俨然成如今的平和。对游戏的渴望似乎不再强烈，留下的只是美好的回忆。

走进《神鬼传奇》这款游戏，其实还是应该归功于好莱坞经典探险影片《盗墓迷城》（又译《神鬼传奇》）。老鸭很喜欢“盗墓文化”，说白了也是渴望那种紧张刺激的生活，幻想着自己有朝一日能带上行囊，去经历那探险的历程、挖掘无尽的宝藏。当搜索到《神鬼传奇》这款游戏的时候，很自然的就被它所讲述的探险、寻宝、盗墓等内容所吸引，虽然游戏还是老套路，但却能感受到别样的游戏氛围。

探险的体验、寻宝的历程

游戏始终围绕着探险、寻宝而展开，其中按照主线剧情的发展，玩家将一步步揭开最终的谜底。只不过，当揭开每一个谜底的刹那，又将发现新的谜团呈现在眼前。老鸭很喜欢这种类型的游戏，其实游戏就是需要一份求索的欲望，只有不断的探索，才能将游戏继续下去。游戏中值得探索的地方有很多，例如古代遗迹、未知区域、Boss领地等，其中最值得玩家深入探索的，就是游戏中的极品装备——灵魂套装了。每一套灵魂套装都充满了神秘感，并且按照游戏中职业的划分，被赋予了形色各异的特殊效果。此外，每一套灵魂套装，都附有希腊众神的灵魂，虽然这仅为游戏中的一个插曲，但至少被冠上众神的名字之后，也让灵魂套装更加具备了神秘感。





探险寻宝的历程还远不止如此，每一个游戏场景都附有一段探险的历程，尤其是在Boss领地中，杀死Boss之后，更是能获得稀世珍宝！传说，灵魂套装中的某些部件，只能在Boss那里获得。主线任务+支线任务+卷轴任务+活动任务，一个完整的任务链，演绎出“神鬼传奇”的探险魅力。

彰显的欲望、无尽的诱惑

当探险、寻宝充斥在游戏中时，玩家对《神鬼传奇》的理解，也从单一的游戏娱乐，进而转变成对探险文化的求知。从贯穿游戏的剧情来说，《神鬼传奇》所宣扬的是一种探险文化，而这类题材的游戏在之前是绝无仅有的。探险就意味着解谜，而解谜所带来的就是一种对未知事物的探索。游戏从很大程度上激发起了玩家对游戏内容的求解，并且利用这种关系链，将游戏内容与游戏文化紧密地结合在一起，释放玩家对探险的欲望，展现宝藏的无限诱惑。时下，只有为数不多的网络游戏能将文化与游戏内容紧密的结合在一起，而《神鬼传奇》就是其中的一份子。不是老鸭胡乱夸奖《神鬼传奇》，而是通过对游戏的理解，老鸭感受到通过游戏内容，满足了自己对探险、寻宝，以至于盗墓的好奇心。

走在游戏的各个场景中，无论是金字塔还是巨人像，或者说已经是消失了的亚特兰蒂斯，心中总有一份说不出来的喜悦。这是一份在精神上的享受，并且已经完全超越了普通游戏所带来的乐趣。如果说玩《神鬼传奇》最初留给我的印象是探险中的刺激，那么当自己的思想真正融入到游戏中时，所感受到的却是在文化内涵中的一种享受，一种纯粹精神上的享受。有欲望，就会有诱惑，欲望是探寻游戏乐趣的根源，而诱惑就是延续游戏的动力！



如实评价《神鬼传奇》，其无非也就是一款单纯的网络游戏而已，只不过它独特的魅力就是在彰显对游戏内涵的一种表达。没有过分的修饰，没有夸张的描述，仅仅是将游戏内容与游戏文化内涵紧密地结合在一起，让玩家在游戏的同时，就能感受到探险文化所包含的那份“欲望与诱惑”。如今，早已厌倦了在游戏中的杀戮，生与死的乐趣也成为了一潭死水，而《神鬼传奇》所缔造出的这份利用文化去感染游戏、利用文化去彰显游戏内涵的方式，也着实的成为2009年网游市场中的一道绚丽风景线。

其实，说文化不如做文化，做文化不如体现文化，让文化深入人心，用文化去感悟人心，这也许是日后网络游戏发展的新途径！《神鬼传奇》吃了这个螃蟹，是成为活着的第一人，还是成为第一具死尸呢？

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《神鬼传奇》信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。P

天龙美女Boss大点评

在天龙里，Boss分为很多种，比方说妖怪型。这种Boss在玄武岛上和武夷都有出现过，例如大蛤蟆和冰魄。还有可爱小动物型，比方说玄武岛上的飞天猫飞天猪，那爆击都是杠杠的，一点水分都没有。第三种是丑男型，镜湖、跑跑、宵小、贼兵都是这类型，活脱脱绿巨人的形象。

想来想去，我还是喜欢美型的Boss，今天就来小小的点评一下美女Boss的风格，多少也贴合一下当下的流行趋势。



第一个元老Boss美女自然是智慧型的远古棋魂了，一身长袍光艳四射。记得当年她一出现，那充满智慧的美艳无不照耀得我们这群凡夫俗子睁不开眼睛。远古棋魂有的不光是博弈的智慧，还有那超凡脱俗的美貌，这样的美人别说是杀200个棋子才能见到，就是杀上400个棋子那些天龙里的英雄好汉们都没有怨言。那段时间里，很多男性玩家都非常喜欢这个棋局活动，不光是因为经验多多、物品多多，更多的还是想看看这智慧型的美女容貌。



第二个出现的是孙美美，这个是运动型美女，长相甜美可人，脾气暴躁。一对团子头甚是可爱，短衣襟小打扮，运动神经发达充沛，一下子可以跳得老远。对付这样的美人，不光要杀掉200个皮球才能见到她，还要以暴制暴，不能手下留情，不然死的就是你了，相当有野蛮女友的风范。建议喜欢这类型美女的玩家还是不要溜号，认真对付，不然丢的不光是经验和宝物，还有性命哦，个性美女人人爱，但是爱到丢了性命可就不好了。顺便说下，这个野蛮个性美女特别好，只要你打赢她，她就会给你符合你级别的神符哦，这可是制造神器必须的东西！

第三个出现的是镇宝龙王，这是个钻石美女哦（男性称之为钻石王老五！）。因为高级别的大号太多了，总参加棋局活动，棋魂美女忙不过来，于是将75级玩家分流到了武功更高的姐妹镇宝龙王这里。这个美女不光有着与棋魂美女类似的美艳，还有棋魂美女无法比拟的妖艳容貌，当然了，别忘了，镇宝龙王的称号可不是白来的，藏宝洞里都是金银宝箱，而且经验绝对比棋魂美女那里多，所以75级以上的大号除了贪图这美貌之外，那相册和经验也是人人爱。

哎，这些美人天天被打，心里真不好受，拿了人家美女的东西，还要把美女杀掉，我们这些人太不善良了！为什么邪恶的Boss要如此美型？这样对女性玩家不公平！



作为一个女性玩家，我强烈要求把绿巨人样的男Boss弄成美男型的男Boss！这样打起来心情才会更好，更舒畅！

言归正传……暂时我只知道这几个美女Boss，其他的由于心法尚低，没人带我去飘渺体会，所以不知道这里面究竟是个什么样的Boss……也不知道是美女型还是丑男型！

不过对于小号玩家，如果无法体验杀戮美女的快感也可以去西湖杀杀花妖，那花朵形的粉色长裙还是非常美丽动人的，虽然与上古Boss的美艳华丽没的比，但是小家碧玉也有独特风情。顺便一提，如果有喜欢SM美女的男玩家可以去洱海享受提着鞭子的兽族美女，那泼辣也不比孙美美差多少。

以上美女因功能差异略有不同，所以各位要针对自己的需要来晋见，当然了每个美女要见到都不容易。希望可以出现更多的美女Boss，比方说护士Boss，……最好又漂亮又不禁打，掉的东西还又好，经验还更多！

纳伟仕多媒体音箱伯爵系列G20产品介绍

——音乐发烧友的最可信赖的伙伴



纳伟仕集团一向注重品质，给社会创造价值。短短的几年时间，它的足迹已遍布了全球80多个国家和地区。如今，纳伟仕音箱发出的悦耳声音，在地平线的两边，此起彼伏，不绝于耳。而纳伟仕集团并没有满足于现状，今年，它将全力攻占国内市场，为国民带来一连串的实惠和惊喜。

现在要展示的是这款2.0音箱——伯爵系列的G20音箱。它主要针对有源书架音箱的高端市场，特别适合音响发烧友。

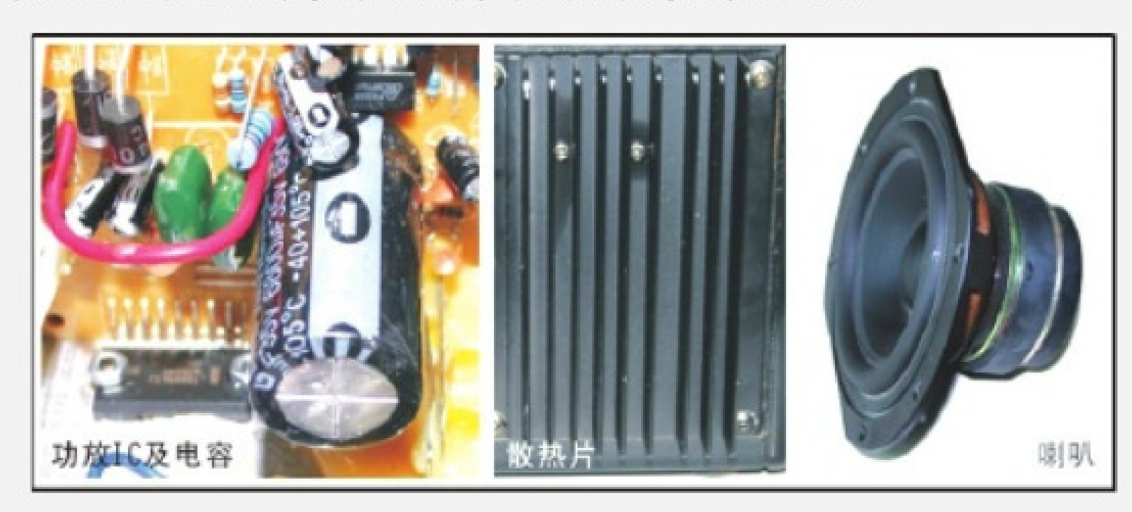
乍眼初看，G20全黑色的外观配上透明的网罩，彰显它的厚实、稳重和尊贵，经久耐看。箱体采用高密度中纤板，杜绝谐振和箱声，使无限的音乐空间飘逸动感。此外，箱体两侧采用了纯黑钢琴烤漆，光亮如镜，彰显“伯爵”的高贵典雅。G20的高音单元和5.25寸的低音单元，外形互相衬托，显得大方得体。后置的倒相孔激荡起汹涌澎湃的低频声波。

一部音箱的好坏，最关键还要看它的音质。G20的高音单元的膜片采用的是进口耐高温天然纤维高阻尼球顶振膜——音色甜美！耐高温铝合金骨架，铜包铝线大功率音圈——高功率承受和输出能力！中低音单元采用的是最新进口超高强内阻尼的振膜，高损耗高顺性耐疲劳橡胶边折环频率响应平直宽广，瞬态性好，音色圆润，中低频失真度小。分频器电容采用了金属聚脂电容，更准确地分割高、低音单元的工作频段，减少高、低音单元在工作中出现的声干涉失真。G20可以做到一个小口径扬声器使用一个小的箱体但可以产生雄厚的低频，





且中频通透、清晰，高频明亮，整体层次分明，让人百听不厌。20w×2（RMS）的输出功率，保证在较大的房间中播放更稳定的声音。飞利浦TDA8947功放芯片，其电容为4700法拉，构筑出色的动态控制能力，驱走开机后的烦人干扰声。音箱后面外置散热片，能尽快散发掉功放带来的热量。



本次测试采用了张学友的《每天爱你多一些》和蔡琴的《你的眼神》两首歌曲进行试听。

在低音部分，G20有不错表现。蔡琴的沉稳柔情的低音歌喉，通过G20的2个5.25Inch的低音喇叭，散发出成熟女人不可抵挡的温柔和知性。把这款典雅高贵的“伯爵”和优雅古典的蔡琴“搭配”一起，是一种难得的享受。低音单元的防磁功能，避免了低频声波受到的“头疼”骚扰。进口天然橡胶边，耐疲劳高损耗。双磁钢防磁磁路系统，为整机提供动力澎湃的线性驱动源！

而中音部分，G20对张学友的激情演唱也同样应付自如，尽显他的“歌神”魅力。上世纪歌神的辉煌时刻虽然日渐逝去，但人们对他的怀念却没有减少。G20清晰还原歌神具有金属质感的声线，令你重拾那份久违的温馨和感动！

两首歌的高音部分清晰明朗，较为圆润，延伸也不错。对于材质为丝膜、单元为1英寸、结构为25芯球顶的G20来说，淋漓尽致地演绎不同高音，只不过是一件轻而易举之事。

总结

纳伟仕伯爵系列G20做工不错，不失大体又彰显个性，而且性价比高。音质表现可圈可点，三频比较平衡，过度自然，在同级音箱中表现非常突出。对于音乐发烧友来说，这样的一个结果无疑是最佳的选择。作为一款典雅高贵的“伯爵”，它会是你最可信赖的伙伴。P

产品技术参数：

型号	G20
喇叭	5.25INCHx2+1INCHx2
输出功率	20Wx2
频率响应	50Hz~20KHz
信噪比	≥65dB
输入灵敏度	600mV
L,R箱分离度	60dB
工作电压	AC220V/50Hz
箱体尺寸	138x175x220mm
包装尺寸	592x425x326mm
重量	7.7KG

大型招聘会人气旺职位"冷"，专业人才受追捧

求职者挤爆首场招聘会

"早上7点开始，我们就在农展馆新馆门前排队。" 2月5日，春节后北京首场综合招聘会现场，300多家企业计划提供4000余个岗位，但涌入了3万求职者，比去年的首场招聘会增加1.5倍。其中，近一半为应届毕业生。

由于今年就业形势严峻，许多在京就读的应届毕业生放弃回家过年，留在北京为这场招聘会做准备。因16个临时售票窗口前全部排满了应聘者，主办方不得不提前半小时开门售票。

但令不少人失望的是，往年常出现在招聘会上的外企均未现身，仅有的几家外企分公司则以招收电话销售等低端职位为主。现场招聘的以中小企业为主，招聘会有关人员表示："由于经济情况不好，很多大型企业和外企纷纷表示不需要招人，因此，很难邀请到这些企业参加招聘会。"



目前，全国各地首场招聘会已经陆续举行。记者了解到，稍好一点儿的岗位一天都能收到千余份简历，但经过初步筛选、符合面试条件的往往不过数十人。多数企业仍然侧重招聘有工作经验、技能熟练的求职者。

年薪30万重金抢聘

"广东地区尤其是珠三角的动漫、广告企业较多，发展也很快，因此动漫人才缺口比较大，有经验且兼通艺术与技术的复合型人才还太少。"广州首场动漫人才招聘会现场，却是另一番景象。

某软件广州有限公司不惜开出年薪30万的条件招揽人才，吸引了不少大学生前去应聘。该企业的负责人表示，"现在公司普通的MAYA制作人员和中级3D动画师待遇也十分优厚，因为动漫人才储备不足，很多企业都在搞人才竞争。"

记者发现，40多家招聘单位平均每家提供10～20个岗位，一半以上企业都有三维人才缺口，如3D建模、3D动画、3D背景、3D渲染等。动漫企业除了需要招聘原画创作、三维制作、后期剪辑等方面常规性动漫人才外，还推出市场销售人员、手机动画制作等职位；随着动漫市场的日益扩大，此次招聘会上"动画讲师"需求也很大。

"带上手提电脑，除了能即时了解学生的实际制作水平外，也会向学生展示一些出色的作品，让毕业生从对比中得知自身的优劣所在。"动漫企业很看重学生实操能力，要求当场展示作品。很多摊位都自备手提电脑，方便学生播放视频资料GCC网游。学生们也都是左手简历，右手一袋"作品"，面试时候拿着设计的图画、产品、动画等滔滔不绝地向面试官展示。

专家解析：把好职场这一关

"历史证明，经济危机中职业教育会更受关注。"正如汇众教育总裁李新科面对媒体时所说，"缺乏技能"可能是求职失意者缺少职业竞争力的重要原因。"我们面对的就是那些想要找份体面工作的人"。

"对于那些没有一技之长，在职场中苦苦挣扎的年青人而言，专业的职业培训，无疑是一个通往成功的捷径。"职业咨询机构专家指出，金融危机背景下，就业形势不容乐观。求职者可适当关注娱乐休闲、网络游戏等富有潜力的行业，从中寻找就业和发展良机。"这些行业最大特点是：入门的都是年轻人，急缺创新人才……目前，IT中的新秀——动漫、网游研发薪酬可观，已逐渐成为培养白领的新摇篮。"



同样，一个有实力的专业职业教育机构，也会在危机中不断提升自己的竞争力。汇众教育五年的辉煌，最终迎来"云培训体系"的诞生，让中国数字娱乐职业教育在风起云涌的经济舞台上再一次倍受瞩目。广阔的行业发展前景，透明化、可视化的教学变革，资源共享和在线交流的"云世界"互动平台，不仅颠覆了传统的人才培养观念，更成为连接当代年轻人职业梦想与社会需求的纽带。



头牌新闻

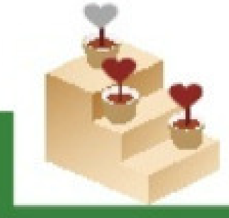
2008年全球销量最高游戏名单出炉

■本刊记者 罗宾



来自北美、欧洲、日本的几大市场调查机构GfK、ChartTrack、Enterbrain和NPD在2月联合公布了2008年电子游戏（包含PC在内的全部平台）全球累计销量排行榜，让我们见识了2008年全球最热销的5款游戏。结果任天堂和Wii取得了毫无争议的领先优势，前5名的作品中有3款来自任天堂，依靠非玩家来拉动需求和扩大市场的战略，其成功也是全球性的。当然，这并非意味着传统游戏已经不行了，从这份名单可以看出，《侠盗猎车手IV》和《使命召唤——战火世界》这两款面对中高端核心玩家的作品，在2008年同样取得了非凡业绩，核心玩家依旧是电视游戏业发展所依赖的主要消费群体。在这排行榜其中，《马里奥赛车Wii》和Wii Fit套装销量均超过800万套，分别名列第一和第二的位置，《侠盗猎车手IV》则以729万套的总成绩名列季军。而《任天堂明星大乱斗X》和《使命召唤——战火世界》分列第四和第五名。在见识欧美市场巨大潜力的同时，我们也看到了日本市场的重要性没有下降，只有在三大主要市场都吃得开的游戏才有机会问鼎冠军，任天堂证明了这一点。

联合报告中还显示，全球最大的三个游戏市场：美国、英国和日本2008年主机游戏总销量达到4.099亿份，相比2007年的3.677亿份增长了11%。其中，美国市场增长15%、英国市场增长26%，日本市场则下滑13%。需要注意的是，日本市场中包括PS3、Xbox 360和Wii在内的当代主机游戏销量在2008年都出现了增长，而造成整体销量下滑的主要原因是PS2游戏销量下降46%，DS掌机游戏销量也有所下滑。Enterbrain分析师表示，由于2009年内将推出DS平台超级大作《勇者斗恶龙9》，以及主机平台上的大作《怪物猎人3》《最终幻想13》，日本市场游戏销量在2009年重回上升轨道。美国方面，主机游戏销量上涨22%、掌机游戏提高2%。英国市场在2008年的表现则最为喜人，主机平台游戏销量上升38%，掌机平台上升6%。根据这一最新统计，若按销量计算，英国市场在2008年已经超越日本，成为全球第二大电玩市场。虽然按销售额计算仍然落后于日本，但差距已经大大缩小。P



晶合热点

世嘉推出新款掌上娱乐设备

近日，一款名为SEGA VISION的掌上MP4播放器在英国伦敦的ATEI自助式娱乐设备博览会上亮相。虽然它最初能支持一些简单的Flash游戏，但世嘉最终决定砍掉游戏的部分功能。SEGA VISION拥有2GB存储容量，支持AVI和MP4视频格式以及MP3音频格式，还具备收看电视、收听广播和阅读电子书功能。此外，它还拥有一个130万像素摄像头和一个内置录音机。这次ATEI上展出的SEGA VISION并不面向市场零售，而只是以奖品形式出现在世嘉的新版UFO抓娃娃机里面，不过世嘉欧洲方面似乎打算通过网络贩卖这款产品。

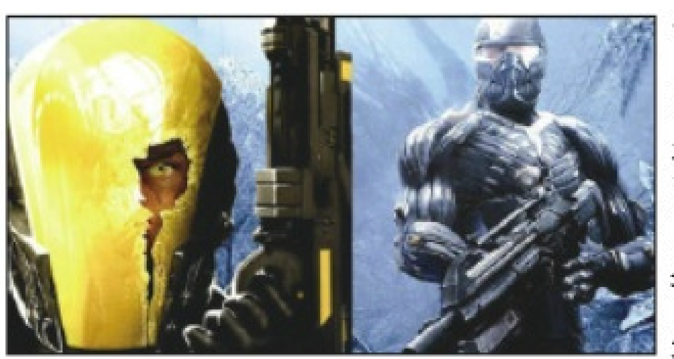
《开心Online》3月7日正式公测



2008年3月7日，网龙网络有限公司旗下产品《开心Online》（kx.91.com），3月7日将正式公测。网龙公司介绍，周星驰作为《开心Online》的开心大使，赋予了游戏研发非常多的灵感，使其具有许多有趣和无厘头的设计，同时游戏还有庞大的社区交互系统，以及独特搞笑的交互性动作和表情系统，这些元素都会让游戏充满各种笑料，增强玩家互动的乐趣，带给玩家更精彩的游戏体验。为此，网龙公司CEO刘路远先生对媒体表示："《开心Online》由网龙和周星驰共同打造，是一款传播快乐、倡导积极生活的游戏。我们希望当下年轻人不仅在游戏中获得开心的体验，在游戏外也能保持乐观的生活态度、活跃的思维、拥有开心的心情。《开心Online》于3月7日正式公测。

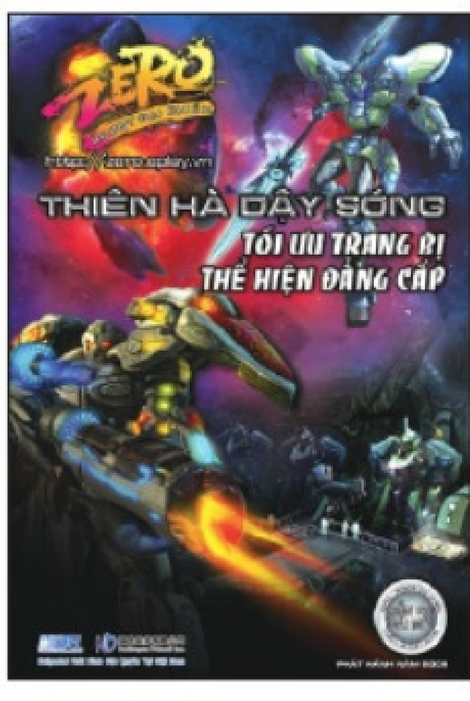
Crytek收购《迷雾》开发商

《时空分裂者》和《迷雾》开发商Free Radical在遭遇持续的财政困难之后终于抓到了救命稻草，《孤岛危机》系列的制作开发商，来自德国的Crytek决定收购他们。根据1UP的报道，Free Radical公司负责人Rob Yescombe确认，公司已经与Crytek达成收购协议，现在Free Radical初步摆脱了关门危机，不过收购价格及细节没有公开。去年12月底的时候，从业内传出消息说Free Radical由于资金周转出良已经濒临关门，在裁掉140名员工后正等待被收购或合并，现在看来当时最先与他们接触并表现出兴趣的可能就是Crytek。借助这一次的倒闭危机，Free Radical的两款未公布开发项目也随之被泄露到了网络上，它们分别是《星球大战——前线III》和传闻已久的《时空分裂者4》。



网龙公司《机战》正式进军越南市场

2009年2月9日，网龙网络有限公司宣布与越南网络游戏运营商SaigonTel（Saigon Telecommunication & Technologies Corporation）签署代理运营授权协议，旗下产品《机战》将作为该市场上首款以机器人为主题的网络



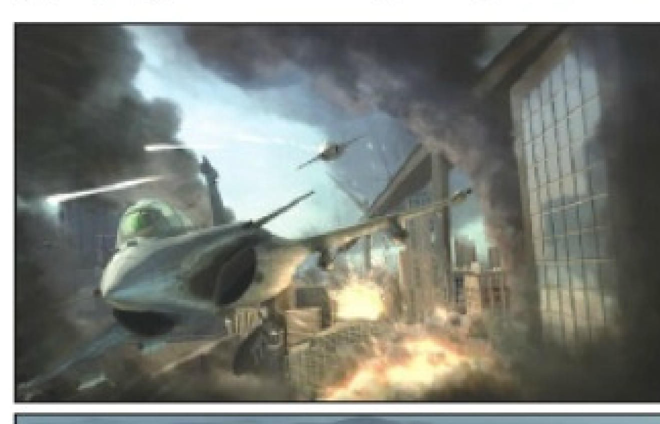
游戏，正式进军越南。《机战》是国内首款以科幻宇宙和机器人作为主要题材的2.5D MMORPG网络游戏，自2007年4月推出以来，一直深受国内及海外玩家欢迎。先后荣获2006中国游戏风云榜评选“2007年最受期待网络游戏”、2007金翎奖“玩家最受喜爱的十大网络游戏”、2007年网络游戏风云榜“中国大陆玩家最喜欢的十大2D网络游戏”等奖项。该游戏已成功在欧美市场推出英文版及西班牙版，并在中国香港、澳门及台湾推出繁体中文版，计划2009年在越南市场正式推出。网龙公司执行董事暨行政总裁刘路远表示：“在进入网龙发展的第十个年头之初，我们非常高兴能与越南优秀的网络游戏运营商SaigonTel合作，共同开拓发展迅速的越南网络游戏市场。此次合作不仅有助于我们在这个新兴市场奠定发展基础，加速网龙在东南亚市场的拓展，更进一步巩固了网龙作为民族网游代表在海外发展方面的领先地位。”SaigonTel首席执行官Dang Thi Hoang Phuong女士表示：“我们很高兴能与网龙携手合作，为越南玩家带来优质网络游戏产品。《机战》结合了精彩的游戏题材、完美的画面设计及非凡的机器人元素，将是越南首款以机器人为主题的网络游戏。”



晶合新作

汤姆·克兰西空战新作登场

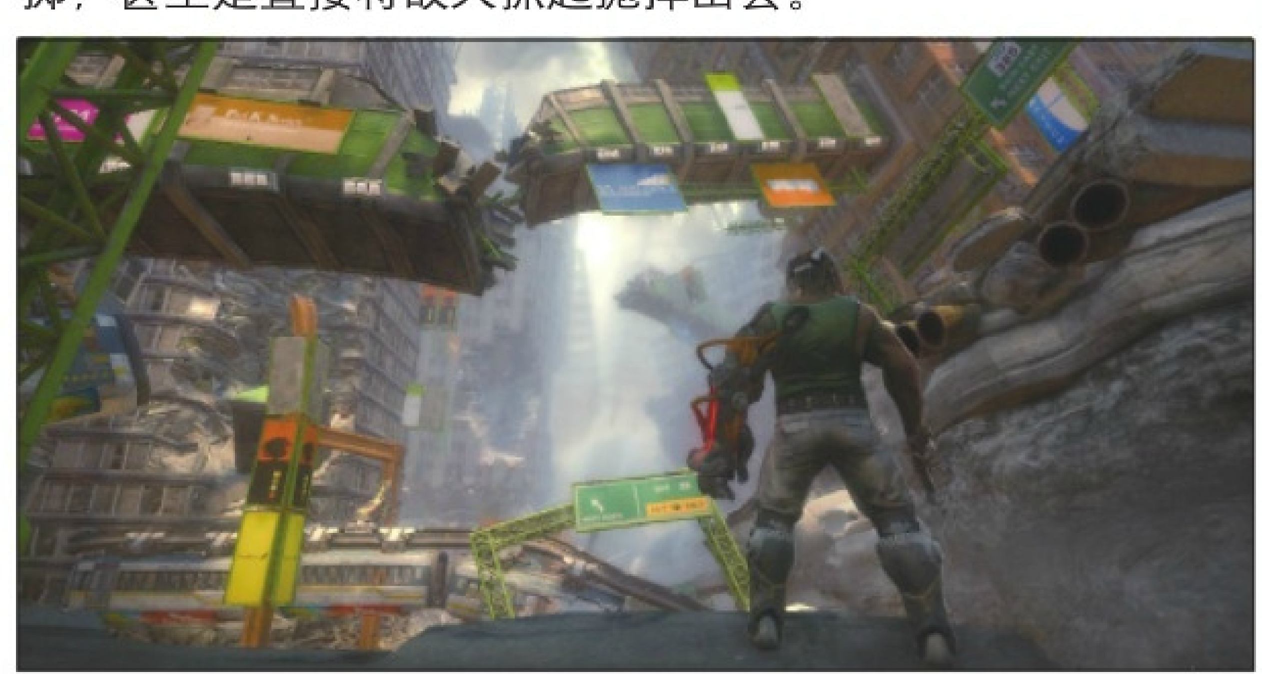
以《彩虹六号》（Rainbow Six）和《细胞分裂》（Splinter Cell）等系列作品闻名的国际军事小说大师汤姆·克兰西（Tom Clancy），以他名字命名的另一款空战游戏《鹰击长空》（Tom Clancy's H.A.W.X.）即将在2009年推出。该游戏由Ubisoft旗下的Bucharest Studio工作室开发，以汤姆·克兰西小说所表现的现代国际冲突为背景的这款游戏，脱离了前面几项作品框架，将战争从地面拉拔到空中，享受广大无界限的战斗空间。该游戏使用所谓的“强化实境系统”（Enhanced Reality System，简称ERS），能让玩家感觉自己就像真的飞行员一样，经由ERS这套系统的设计，玩家可以体验到相当真实的高科技空战，像是雷达、飞弹来袭侦测、防坠毁系统、损害管制系统、战术地图、情资传递、武器弹道管制等，还能使用IWS整合系统对其他小队队员下达指令。玩家可以在游戏里驾驶超过50种以上的飞机，在广阔的天空中展开激斗，包含像是RafaleM疾风、F-35B雷电、A-10C疣猪、F-22A猛禽、EF2000台风、F-16C Block 30/32战隼、MiG-29S支点、Mirage 2k幻象、F/A-18E大黄蜂等，多款出色的战斗机种都会投入这次的激战中。





《生化尖兵》X360/PS3版发售日确定

Capcom官方新闻透露，动作游戏《生化尖兵》（Bionic Commando）Xbox 360/PS3版即将在5月发售，而PC版将会随后几个月内发售，但没有公布具体发售时间。游戏继承了FC原作最大特色的“钩索行动”系统，主角配备有生化科技制造的多功能钩索腕套，可射出伸缩自如的钩索来突破各种地形阻碍，在成为废墟的都市丛林中攀爬、摆荡，还可以用来抓取远方的对象或道具朝敌人投掷，甚至是直接将敌人抓起抛摔出去。



《丧尸围城2》登陆PC

Capcom在2月10日正式公布了《丧尸围城2》（Dead Rising 2）即将推出的消息，同时发布了几张相当不错的实际游戏画面。与前作不同，本作将同时对应X360、PS3和PC三大平台。Capcom官方保证，作为系列续作，《丧尸围城2》将把“消灭成百上千的僵尸的乐趣提升到一个新层次”，游戏的背景转移到了游戏业向来情有独钟的赌城拉斯维加斯，主人公也随之更换，但玩家将因此获得更多更有趣的与丧尸战斗的手段。据悉，《丧尸围城2》故事背景被设定在科罗拉多州Willamette市丧尸暴走事件之后的几年，不幸的是，瘟疫的散播并没有得到有效控制，不久全美国都成了丧尸肆虐的人间地狱，所以续作的故事是发生在另外一个遭丧尸袭击的城市。



《蝙蝠侠》将推出新作

Eidos公司于2月在官网公布《蝙蝠侠》系列游戏新作《蝙蝠侠——精神病院》（Batman: Arkham Asylum）的宣传视频，带领玩家进入气氛诡异的精神病疗养院中，与蝙蝠侠一起面对小丑的挑战。在该游戏中，玩家将扮演蝙蝠侠，当小丑被送往阿卡汉疗养院后，却意外逃脱，放出了超级恶棍，并且设置许多陷阱，掌控精神病院，蝙蝠侠将深入充满危机的领域，对各种恶势力发出挑战。这款游戏由Eidos与华纳兄弟公司共同推出，由Rocksteady Studio研发，剧本则由电影《蝙蝠侠》作者、曾荣获艾美奖的Paul Dini撰写。这款覆盖全平台的游戏预定今年夏季上市。





晶合快评

一张脸的沮丧

■晶合实验室 Cross

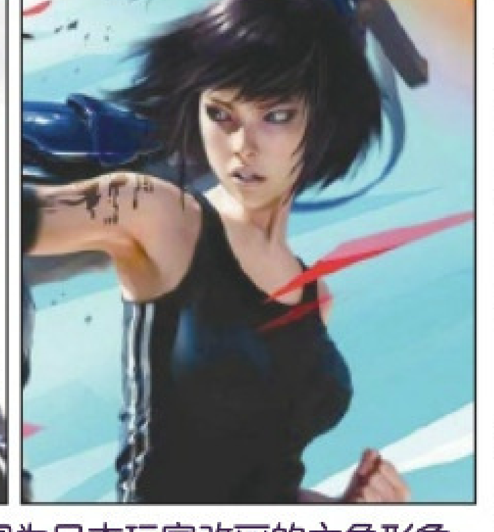
事情是这样的，一款以世界上首部跑酷游戏称号高调亮相的主视角动作射击游戏——《镜之边缘》，还在发布之前就引起了很多玩家的兴趣。由于游戏横跨PC、PS3、Xbox 360多种游戏平台，且同步发行了中文版，因此它一经上市就得以同时受到东、西方玩家关注。此前其制作方DICE公司乐观地预测本游戏在三种平台上的销量会达到300万份，DICE营销总监Martin Frain表示这个数字很容易就能突破。然而事实上据来自欧洲的消息称，游戏的销售情况并不理想，甚至动摇了EA将其开发为三部曲的计划。

《镜之边缘》的内容以现代中东、东亚地区为原型，构筑出一个架空的游戏世界。主角费斯是一名跑酷高手，为传递信息而在城市中飞奔，灵活的跳跃成为游戏的主要动作部分，其中包括了大楼与大楼之间的跳跃、狭窄室内的跳跃等。游戏视角固定为第一人称，除了过场动画外，玩家在游戏当中只能看到主角的双手及双脚。在费斯的形象设定上，她是一位具有东方美女韵味的角色，据制作方介绍，他们要制作出一个男女玩家都很喜欢的角色，所以在身材设定上，费斯更倾向于一位中性角色，同时右半身的纹身是希望能得到更多女性玩家的认可，而暴露适度的外衣和敏捷的身手则保证了她在男性玩家中的人气。应该说设计者的初衷是美好的，但是现实也是残酷的，事实证明很多玩家对于主角的形象设计并不买账，尤其是亚洲玩家。于是一名日本游戏玩家按照自己的审美观对费斯的外貌进行了一番精心修改，最明显的改动是将费斯原来的一双小吊眼改成了水汪汪的大眼睛，将消瘦、冷峻的面颊改成了圆润的瓜子脸，为平坦的胸部添加了一个曲线。此外还有一些细微的改动，包括将两道眉毛的夹角改大，将一边微微下垂的嘴角向回收敛一点，去除眼部的刺青，将脸右侧平整的头发向左散开一些。经过如此一番“整容”后的费斯在网上一度赢得一片叫好声，同时也引起了东、西方玩家关于审美观地区差异化的讨论。欧美玩家认为虽然原版费斯确实不算漂亮，但更像真实的亚洲人，而修改过的费斯则更像是从卡通漫画中跑出来的未成年却发育异常的女孩。



亚洲玩家则认为原版的费斯未能很好地体现出亚洲女孩的特色和魅力，相对来说修改后的费斯从真正亚洲人的审美角度弥补了这一缺憾，尽管在某些地方补得有些过份了，但仍不失为更加令人赏心悦目一些。

不过对于游戏制作人来说，“整容”后的费斯却是令他们感到烦恼的。来自DICE的制作人Tom Farrer在给MTV游戏频道的回信中说道：“老实说，当我收到该图时感觉有些悲哀，我们费时费力来研究费斯的造型，其中心思想就是她应当以一个真实的人物形象出现在游戏中。为此我们特意与游戏中常见的女性人物形象保持距离，那都是些由三点式盔甲包裹的美胸和美臀。我们要让费斯看上去匀称、矫健，这样才能完成游戏赋予的使命。我们希望她有魅力，但不想把她打造成超模，我们想让她显得更平易近人，更贴近现实，结果还是有那么一群人更热衷于长着大咪咪的12岁俏娇娃，这种情景真让人有点沮丧。”

左图为游戏原画设定，右图为日本玩家改画的主角形象

制作人的沮丧除了表明其无奈、愤懑的心情外，也在一定程度上承认了其艺术定位与当前游戏玩家的欣赏层次存在着差距，从一个侧面印证了《镜之边缘》销售状况不理想的一个影响因素——人物形象对玩家心理上的作用。试想如果玩家从心理上无法或很难接受一个游戏的主要角色形象，那么又何谈游戏是否好玩和有无乐趣呢。所以说角色形象设计是游戏设计的基础环节，同时也是游戏品质一个最重要的决定因素。玩家首先必须要认同了游戏角色，尤其是由玩家扮演的游戏主角，才会有心情去游戏中体验。有一个很典型的例子就是《刺客信条》，由于此游戏在内容上缺少变化、没有创新而使玩家抱怨连连，然而其销量却节节攀升，远远超过了育碧发行200万份的预期目标。除了其成功的推销策略外，最根本的原因还是在于游戏本身确有感动玩家内心的因素，这个主要因素就是人物设计上的极大成功，不仅游戏主角给人以超酷的感觉，就连所有的NPC角色也都会令玩家们（尤其是第一次看到这个游戏的玩家）心中为之震撼，自然会乖乖地交出腰包里的银两把这位帅呆了的刺客先生请回家去。所以说《镜之边缘》的制作人在沮丧之余也还是应该面对着那个令他们厌恶的“儿童版”费斯反思一下自己的定位，游戏设计固然不能一味完全顺着玩家的喜好，但也不能完全无视玩家的感受。我能理解设计者对费斯外形上的设定是颇花费了一番心思的，她冷竣的面孔、凌厉的眼神、消瘦且“平坦”的身材，无一不是专为游戏中这座冷酷无情的奇怪城市而准备的。然而，制作者还想传达给玩家这样一个信息——主角费斯是一个有特殊魅力的东方女孩，又然而，有很多玩家却并不觉得费斯是个女性。如前所述，设计者为达到让男女玩家都喜欢的目的而设计出了费斯的形象，结果却是令很多玩家都不满意，相对来说更多的玩家都认同修改后的费斯更像个女性。显然这种为了“顾全大局”而使角色定位变得模糊的做法是得不偿失的，而那种“斜眉吊眼”的东方女性设定更是令亚洲玩家们感到不适。有时候我在想，如果让我国的游戏制作者设计这样一个角色，又会是个什么样子呢？ P

（漫画作者：SUNS）



编者按：这篇专题的作者赤军是国内最早的电脑游戏撰稿人和资深游戏开发人。他对历史策略类游戏研究颇深。国内年长一些的玩家所读过的关于光荣《三国志》系列的最早的游戏评论与攻略，几乎均出自他手。而他关于日本战国历史的科普作品《宛如梦幻》也于2008年再版推出，这部作品的名字我想很多对日本战国游戏感兴趣的玩家，也早有耳闻吧。在这个电脑运算水平不断提高、游戏视听表现力不断突飞猛进的时代里，游戏的内涵是否在悄悄缺失，却是很多玩家退出游戏后所留下的深深疑问。而作为电脑游戏的一个见证者，本文作者又是如何看待现在最新的游戏作品的呢？让我们且听听他是怎么看待游戏的内涵与技术之关系这一问题的吧。

最近在玩《辐射3》。曾经和一群朋友讨论，最棒的RPG是哪一部，当然青菜萝卜各有所爱，几乎每个人都能提出与众不同的答案来。但是把范围缩小，再问“最棒的欧美RPG是哪一部”，立刻众口一辞——《辐射2》！

《辐射1》诞生于1997年，而《辐射2》是1998年出的，此后的整整10年，再没有丝毫系列作品的影子（《钢铁兄弟会》不算，因为它不是RPG）。谁想突然之间，喜讯传来，《辐射3》横空出世，当然要第一时间找来玩啦！

《辐射3》“很好很强大”，同时也“很黄很暴力”，这个暂且不论，咱今天不是写攻略来的。安装完毕以后，我趁着春节在家，一口气把主线推进到80%，可同时却又忍不住找出2代来重新复习了一下。这时候有个问题就突然从脑海中冒了出来——

内涵还是技术？何者重要？这确实是个问题。

游戏和电影

刚开始运行《辐射3》，我就一个眼晕呀，怎么改第一人称主视角了？难道我错安了CS？打开帮助和设定看看，找到快捷键，好，可以改为第一人称跟踪模式，可是等等，这么一来，打枪的准星不就更难瞄了吗？

仔细一想呢，这也是我脑子里塞满了《辐射2》的缘故，怪不得厂商，整整10年过去了，要还是用着2代的引擎，肯定被人骂死。《辐射2》45度角半俯视的画面模式曾经看着很亲切，而行动点数战斗模式的模拟性、友好性、操作性、上手性也很强，当年几乎采用类似模式的游戏，既有RPG也包括SLG（比如《铁血联盟》），我全都会找来玩上一阵子。然而终究时代不同了，隔着10年出第3代，在视觉效果和操作性上若再故步自封，不玩点花样，那也实在说不过去。

玩过《辐射》系列的朋友都知道，这款游戏的最主要卖点其实不在战斗、不在升级，而在情节设置，浅尝辄止，就光能看见“很黄很暴力”了，深入研究，才发现原来“很黑很深沉”。到了3代，仍然很深沉，尤其很棒的视频效果把废土世界的恐怖、荒凉氛围渲染得比2代强一百倍，可是不行，主线走了80%，我还是找不回当年玩《辐射2》那时候惊心动魄的感觉。

去网上随便逛逛，看看别的玩家的评论，也普遍认为就情节设置来说，3代不如2代，主要就是主线情节太短，支线又设置得过于分散，互相间缺乏联系。抛开声光效果暂且不谈，就游戏性本身也存在着问题，参数设计比2代明显缩水。最后，难度也下降了不少，这代我根本就没有练肉搏，因为上来就有枪，而且玩不到一个小时，子弹就多得不怕朝天射。

这是为啥呢？10年磨剑，效果还不如短短一年就面世的2代？对于我这种注重情节、操作要超过声光效果的游戏者来说，实在不觉得内容缩水、技术提升就能产生一款好的续作。况且，技术你再提升能提升到哪儿去？现在是个游戏就三维引擎了，看都看木了，非专业人士，能对你技术上的一点点进步都鼓掌叫好吗？

从游戏我突然想到了电影。咱是爱看大场面、大制作的人，看了前苏联和现今欧美的很多战争巨片、科幻巨片，经常会慨叹怎么中国没有？后来和朋友交流中发现，嘿，中国还真不是没有巨片，只是太过古老，咱们都忽略过去了。









《辐射》1、2、3代，分别诞生于1997年、1998年和2008年，左图是该系列的前身《废土》（Wasteland）的产品封面图，它诞生于1988年

翻过头来看看建国初期的一些片子，《林则徐》《甲午风云》，场面不见得不大，情节也均属上乘。谢晋的《鸦片战争》当然花的钱、造的势、搭的场景比《林则徐》更优秀，情节方面却很难给人留下更深的印象，所受的感动竟然也没有老片子强烈。再说还有一部《宋景诗》，那骑兵战拍的，欧美大片都得靠边儿站（据说罗马尼亚有部历史片可以媲美），当时才多大生产力？当时才多高的技术？为啥这些片子都给忘了呢？为啥现在就没有了呢？







Interplay公司于20世纪90年代初推出的RPG《指环王》系列游戏

别说现在的大片，技术越来越高、投入越来越大，可内容情节方面一部比一部白痴。整体来看，宣传和质量恰成反比。我就不明白了，那么多好导演，怎么到处求爷爷告奶奶找投资、节衣缩食的时候能出好片子，真的钱多了不愁花的时候倒都出等外品呢？

当然，仔细想想，这是有各方面因素制约着的，那些大导演各有各的路数，跟风拍战争、拍奇幻本不是他们的强项，张三爷丢了丈八蛇矛，挺着双股剑上阵，八成还打不过个“上将潘凤”。但这里面有没有技术的影响？是不是技术越先进，内容越退步？

我觉得，内涵还是技术，这确实是个问题。





2002年的动作游戏《指环王——双塔》，从截图上看，你很难判断出它与Interplay版的《指环王》相比哪一个更具有游戏性，除非你亲自玩过

光荣的退步

咱的游戏龄也不算短了，从玩《小蜜蜂》《吃豆》开始，也得二十多年甚至近三十年了吧。刚开始的时候，屏幕上的光影能动我就满足了，要是还有一定的竞技性，给计分儿，那就更好。嗯，有个朋友的闺女今年两岁，据说最喜欢拍他老爹的电脑键盘，因为有影儿还有响儿，咱小时候估计也就那点出息。

随着游戏技术的提升，咱的口味也变得越来越刁，别说《小蜜蜂》《吃豆》满足不了我，就连八位机也玩麻木了，整天想着有没有更复杂、更有内涵的游戏出世——注意，人在吃饱了以后就会想吃好，这个时候对内涵的需求就提上了议事日程，没有内涵的游戏是个玩意儿，有内涵的则变成了艺术。

还记得在大学里上计算机课的时候，到处掏摸游戏软件，不过最初的期盼也不过就是《挖金子》那一等级的。当时电脑显示器的水平还远远比不上电视屏幕，别说八位机了，街机更花哨一万倍，所以电脑上能有个挖金子我也就心满意足了。

可是突然之间，朋友给介绍了一款真正石破天惊的游戏，使我眼前一亮，从此“沉迷”在游戏里就难以自拔。什么东西呢，原来是光荣的《三国志Ⅰ》！我这才知道原来游戏不仅仅是蹦蹦跳跳，不仅仅是锻炼手眼配合，不仅仅是现实竞技的简单再现，游戏竟然还能体现历史和文化呐！

既然说到光荣了，咱就以光荣的几大系列来举例，分析一下内涵和技术之间的关系。光荣游戏的内涵没得说，但是不是始终都在进步呢？光荣游戏的技术和欧美没法比，倒是一直都在朝前走，没有停过步。

说起光荣的《三国志》系列，有的朋友喜欢3代，有的朋友喜欢4代，我比较喜欢9代。换句话说，前两代暂且不算，从5代到8代，还有10代、11代，内涵明显不如那三款。再说《信长的野望》系列，我个人最喜欢6代《天翔记》和10代《苍天录》，第五代《霸王传》打仗太麻烦，要不然也可以入选，而最近的两代《天下创世》和《革新》，却都让我非常失望。

《太阁立志传》系列和《大航海时代》系列，最棒的当然都是第二代，问一百个玩家，九十个都会得出这种结论。

为什么会产生这种情况呢？因为技术方面有个分水岭。正如上面所说，一开始PC游戏的效果完全比不上家用机和街机，想当年我玩《三国志Ⅰ》的时候，用的还是单显屏幕（很多年以后才知道，原来那游戏竟然是有色儿的，虽然只是4色！）。《三国志Ⅲ》和《大航海时代Ⅱ》都有十六位家用机版，对比一下显示效果、音响效果，PC完全不是个儿嘛。

那时候各路人马还在游戏杂志上唇枪舌剑地争论，研究电子游戏的前途究竟是PC还是家用机。我也随手插了一杠子，坚持屏显范围大、可以一枚鼠标就解决操控问题的PC适合做SLG和RPG游戏，而动作类型的游戏就让给家用机好了。嗯，其实这时候PC的技术已经迈出了第一步，为什么说屏显范围大呢？因为已经到了320×240、256色为显示主流的时代了呀。

说起PC游戏技术方面的进步和革新，有两款游戏给我留下了深刻的印象。一是《魔兽争霸2》，当主流还是320×240分辨率的时代，它突然推出640×480的标准显示模式来，光效果图一下子就把人给震住了。再往后分辨率提升到1024×768，提升到更高甚至宽屏，光视觉效果上来说，却都没有那次给我的视觉冲击大。

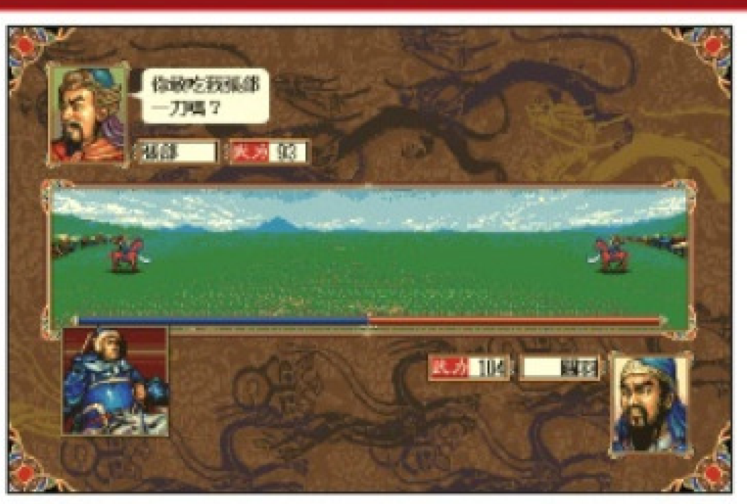
另一款游戏是DOOM2，三维影像游戏不是从它开始的，却是由它给我心中种下了欣喜的种子——原来游戏还能如此这般地模拟实景。

这两款游戏从某种意义上来说，代表着PC游戏甚至所有电子游戏技术的进步，在这两款游戏以后，PC游戏已经和家用机游戏双峰并峙，再没有人从声光效果、从技术层面去争论谁会成为主流了——从普及性和成本上去加以比较的文章，倒始终存在。

拉回来说光荣的游戏，日本公司在PC上起步很早，技术却一直不过关，大概因为他们把主要精力都放在家用机上了。光荣曾经牢牢守备着PC基地，但它的技术水平却实在不敢恭维，几款主要系列，显示动态都很少，基本是用复杂多变的参数和尽量唯美的造型来吸引玩家。PC已经全面迈入WIN时代了，光荣才想着放弃DOS平台，并且最初几款WIN游戏（比如《信长的野望7——将星录》、比如《水浒2——天导108星》）干脆照搬WIN固有界面，既丑陋又粗糙。

可是不知道为什么，直到今天为止，光荣的DOS游戏还是我的最爱，WIN游戏则要大大打个折扣，不是没有佳作，总比例却下降了不止一成。技术的提升，真的不会影响到游戏内涵吗？

技术、内涵，如何取舍，这定然是个问题。



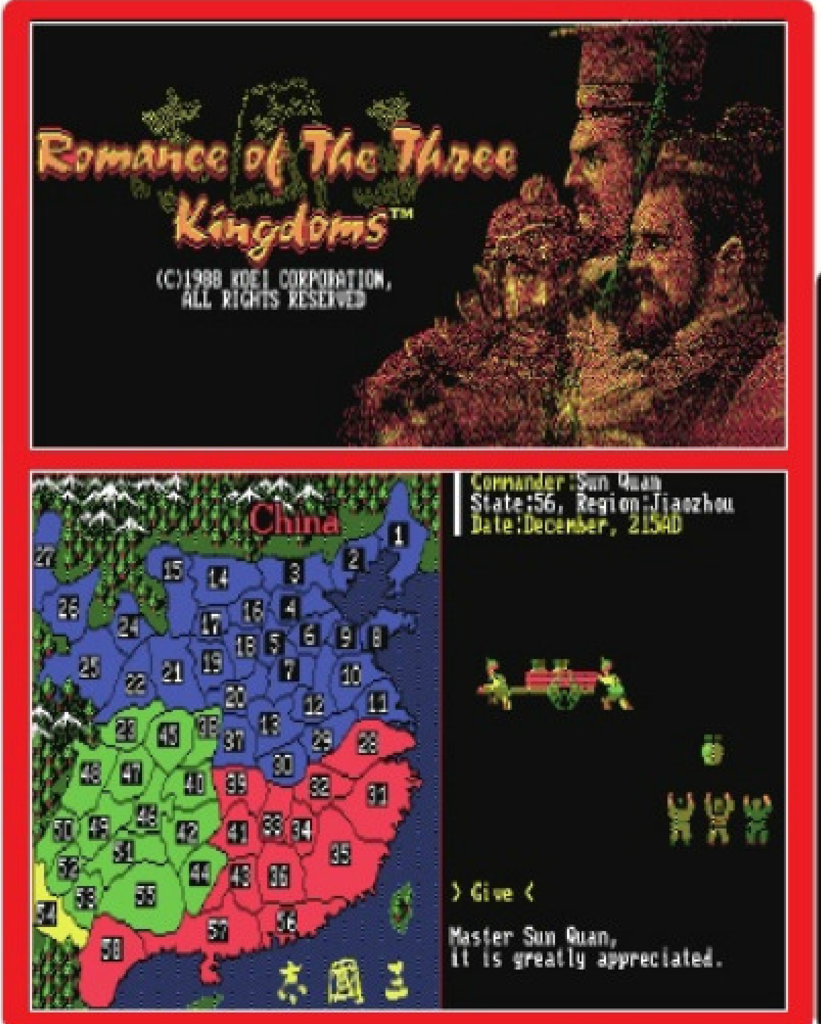
《三国志Ⅳ》的单挑画面，画面构图和色彩的运用已非常细腻，这得益于电脑显示水平的提高，这款游戏已经可以支持640×480的分辨率



待到《三国志XI》的时代，1024×768已经是游戏的最低要求分辨率了，图为游戏的武将单挑画面



你难道不觉得，《宋景诗》这部影片的剧照，与现在的历史影片的剧照相比，很有点象DOS时代游戏与Vista时代游戏的画面对比么？



◀《三国志》1代PC版的4位色游戏画面，现在十几岁的玩家，可能很难有信心去理解，这样的画面的游戏，也能具有丰富的内涵



▲《三国志Ⅲ》的外交画面，这是外交行为最具有讨价还价乐趣的一代，已经是320×240分辨率，256色的作品了，不过从游戏的配色来看，光荣的美术人员对256色还在适应中

"文游戏"和"武游戏"

SYSTEMSOFT有款很古老的SLG游戏，名叫《天下统一》，到今天一直留在我的PC里，机器升级了无数代，硬盘也换过好几块，始终舍不得删（妙在是DOS游戏，很绿色，不用重新安装）。大概1998、1999年的时候，我在公司里玩这款游戏，有个美工凑过来一看就撇嘴："这什么呀？全是方块点来点去的，你烦不烦哪。"我回答他说："别看古老、低显，这可是最棒的SLG哦！"

如今《天下统一》出到了第五代，虽说SYSTEMSOFT不争气，技术水平一直落后于时代，但游戏性和内涵竟然也随之下降，后四代全都比不上第一代优秀。这也是没法子的事情，时代已经走到了WIN平台为主导，游戏总不可能再做DOS的呀，可是这家公司对于WIN内核的掌握还没有光荣出色呐，美术绘制和音乐音效更比光荣差了一万倍。《天下统一》第一代的时候，大家都在起跑线上，谁提前我两步，还不大比得出来，可是现在人家都已经跑出一箭之地去了，你才刚挪了个一两米，差别可就大了去喽。

制作游戏就是如此，你不可能不紧跟着技术，否则就会落伍。别的不说，现在要还做DOS游戏，即便品质再好，你看还会不会有人理，就算有人理，有几个还会使用DOS指令？现在游戏都是真彩，你再做个256色的，美术功底再高，第一眼也能让玩家大打退堂鼓。

游戏的内涵是多方面的，既包括上手性、操作性、友好性，也包括背景构架、情节构成、参数设置，同时更包括了声光效果。光荣的历史SLG如果都画成《天下统一5》那种可笑的样子，相信内涵要大打折扣。从这个角度来说，技术也是和内涵密不可分的，并且从某种程度上推动了内涵的进步。

可是既然有推动，为何我们常会觉得现在的好游戏不如过去多呢？为何那么多好游戏的续作都比不上前代呢？是某一时间段的游戏高峰绝对无法超越吗？还是技术从某方面还在拉内涵的后腿呢？

其实不同的游戏类型需要不同的技术来支持，纯想以技术取胜是毫无意义的。还是用电影来举例，假设贾璋柯拉来一笔上亿美金的投资，他还用来拍《三峡好人》，有意义吗？《三峡好人》里面找一万个群众演员来出大场面，再加以大量电脑特效，有意义吗？

游戏也是一样。现在都流行三维引擎，竟然连《辐射》都三维了，可要是光荣的SLG也这么搞，下场铁定很凄惨。《信长Online》是三维的，《三国Online》《大航海Online》也是三维的，咱们可以设想一下，倘若这三款游戏不是网游，而是单机版，会不会玩得很累？单机传统类型的SLG耍三维，是不是很可笑？

光荣已经可笑过了，《三国志11》里面的三维单挑，不知道有几个人会喜欢。光荣现在在PC上的三维技术还不过关，单挑场面做得很差，但即便这一环节做得真像三维格斗游戏，奔着玩SLG来的玩家有多少会愿意时不时来上一场打斗呢？

有个朋友曾经简单地把游戏分为两类："文游戏"和"武游戏"。他说我喜欢的大多是"文游戏"，比如SLG、RPG；他最喜爱"武游戏"，比如赛车、射击、格斗。在他的判断中，凡是手眼配合性要求强的、需要及时按键操控的就是"武游戏"，反之就是"文游戏"。他认为"文游戏"中也可以有武的内容，"武游戏"里也可以有文的内容，但必须有一个主导。他也不是不喜欢"文游戏"，但倘若格斗游戏加入太多对话选项，射击游戏加入太多战术部署，就会四不像，他就提不起兴趣来。

这分类非常粗，还有点可笑，但并非没有道理。

我这篇文章拉拉杂杂，东走西拐，可是总有一个重点，那就是游戏内涵和技术之间的关系。游戏也需要有重点，不能让枝节冲淡了主线。光就所谓的"文游戏"来看，目前的声光效果就已经足够体现各种内涵了，所必须提升的技术是机器的AI水平，以及处理更多、更大数据的速度。对于光荣SLG来说，我不求它做真三维，只求它别靠作弊才能体现难度。对于《文明》系列和《英雄无敌》系列来说，我也不求它的声光效果更上一层楼，只求它两个回合之间的反应速度再快一点。

因此从广义的角度来说，技术确实对游戏有所推动，但如果光说声光效果、三维技术，到此而止，"文游戏"不大需要更多的进步了。

当然，这也是目前游戏现状下所产生的判断，等到技术发展到了一个新的层次，这判断可能就要失效。打个比方说，等到虚拟实景全面使用，谁说"文游戏"就不能玩同样的花样？把游戏者直接替代入背景环境中，戴个头盔，眼前一花我就变了曹操，指挥官渡之战，又有何不可？只是到那时候，设计游戏的重点也落在如何在虚拟实景前提下得到、展示和综合各方面情报，如何下达各层次战略和战术指令，仅仅虚拟场景搭得漂亮，我眼前所能看见的战场和武将们栩栩如生，是无法提高游戏内涵的。

所以说，技术对内涵有推动力，但不是全部，对应不同类型的游戏也有所区别。





◀《天下统一2》的游戏画面，玩这个游戏的人，没人在乎它的画面，但是，一款细腻、专业的历史模拟游戏的画面就真的不重要么？尽管资深的游戏玩家对游戏画面的华丽与否并不在意，但他们对历史策略游戏画面的古朴、准确和生动还是有很高要求的

▼2008年发行的《天下统一5》的画面



推动和追赶



《魔法门之英雄无敌》1代的画面

技术是基础，内涵是游戏最吸引人的方面。技术再高超、三维搭得再华丽，动作感不强、操作不顺畅，这游戏也不会有人玩，顶多就是演示CG罢了——咱还先不提更深化的游戏背景、情节、内容等其他方面。

因此技术的提升，并不一定能增强游戏的内涵，从而对游戏总体做一个提升，重点要看怎么运用。在这种情况下，把《辐射3》做成三维游戏就不见得有意义。当然，换个角度来考虑问题，倘若能将3代的三维引擎、效果和2代的操作性、游戏性做完美的结合，那这个游戏就酷毙了。

可是为什么做不到这点呢？为何3代的内涵会那么大缩水呢？仅仅是不同制作班底的水平问题吗？恐怕问题没那么简单。一方面，把最新技术完美地和游戏所要体现的内涵结合起来，恐怕并非一件容易的事情。从来形式和内容完美契合才是一件好作品，而当新形式撞上旧内容的时候，很难在短时间内摸索出一条无缝链接来。文学、艺术，莫不如此，新的文学和艺术形式产生之初的作品，肯定不会是高峰——词在唐代最晚五代时候就出现了，但词的最高峰是在宋代，那是谁都否认不了的。

文学、艺术形式的发展比较缓慢，游戏技术的发展，就目前来看，简直是一日千里。你哪怕用最新的技术开发一款游戏，往短了说，用上三个月吧，我保证等游戏推出，更新的技术就又已经诞生了。

从另一方面来说，一款游戏的投入总是有限的，无论是金钱、时间，还是制作者的水平，如果在技术上投入太多精力，肯定在内涵上被迫会有所缩水。其实问题的症结就在这里，我们是不是要追赶新技术，要花多大精力来追赶新技术，才能保证投入游戏内涵的精力不减少？

上面说了，新技术的开发速度很快，退回二十年去，没人会想到三维搭建，再往前走十年，说不定虚拟实景也都蔚然成风了。十多年前，我还在游戏公司当策划的时候，曾经设计了几款游戏都是DOS的，为什么？因为技术成熟呀，没必要为了追赶甚至开发新技术浪费太多投资和时间呀。但是程序员不干，回答我说："现在WIN平台是趋势，咱们一直做DOS游戏，没两年就落伍了，到时候人人都会WIN，就我跟着你做DOS落了后，我可去哪儿找饭碗呀？！"

他这话说得有道理，我完全驳不了。新技术虽然未必能提升游戏的内涵，但你不跟着走就会落伍，光荣就很长一段时间在PC技术上落了伍，SYSTEMSOFT到现在还落伍，你不追行吗？

可是追赶的结果，内涵就难免会缩水。咱们想想光荣的游戏，光荣是历史题材SLG的先行者，《信长的野望》系列前6代全是独创，同类型游戏的当然领袖。可是到了第7代就不行了，学人家做箱庭建设，但将这个模式代入SLG，要到第11代《天下创世》才算基本成功。第9代《岚世纪》学人家做即时战斗，操作性这叫一个差，所以10代《苍天录》就退回去做回合即时。

光荣在家用机上的成绩略微好一点，因为对于软件厂商来说，家用机的技术比较容易获得和掌握，所以很早就跟风做出了《决战1》，然后就是各种《真·三国无双》系列。只是这些新技术比较适合"武游戏"，所以家用机上的光荣游戏也越来越"武"，《真·三国无双》系列一开始就是动作游戏而不是SLG且不用说了，《决战3》也完全脱离了1代的模式，彻底"武"了起来。

咱说时下耐玩的游戏比过去少得多了，也是就"文游戏"来说的，"武游戏"倒是跟随着新技术如鱼得水，虽然因为这样使得短平快的垃圾续作也无数，但那是另外一个问题，和技术对内涵的影响无关。

可是光荣也是没有法子，不敢不追新技术，SYSTEMSOFT还不是不追，就是追得慢点，看《天下统一5》这叫一个烂。然而，不追新技术就彻底活不下去吗？似乎也不能这么说，咱们可以举出个反例来证明一下：

技术可以靠边，内涵永远是第一位的。

鱼和熊掌

就在我们这些"文游戏"爱好者日益慨叹光荣老矣，而其他日本厂商做SLG、RPG也越来越少，越来越不像话的同时，突然间听到了一家欧美公司的名字：Paradox Interactive，眼前又有曙光展现。

这名字有点拗口，不好记，可是说说它推出的游戏，那就大名鼎鼎了：《十字军骑士》《钢铁雄心》《欧陆风云》……那游戏性就不是一点两点的强。举《十字军骑士》为例，简单来说，就是模拟中世纪的欧洲，扮演一个势力的发展。但是这游戏的扮演绝对仿真也绝对苛刻，《霸王传》200多座城，得花三十年以上时间去统一，我就已经有点烦了，《十字军骑士》上千块地域，十几代人都完不成统一霸业，我却仍然津津有味，乐在其中。

曾经向一个朋友这样描述这款游戏："设定好内政方针，然后就可以按运行键让时间流逝了，你所要做的就是等着出事儿，选择应对措施而已。想打仗？且等呢，而且打仗且无聊呢。"

可是这话听着很没劲，真玩进去却偏偏乐趣无穷。为什么呢？因为这游戏的内涵相当之深，深刻地模拟了欧洲中世纪群雄并立、群垃圾也并立，领主们要考虑的往往不是扩张而是生存的真实历史。Paradox最绝的地方在于每一款游戏或一个系列都有专一的主题，《十字军骑士》重在外交，外交重在联姻；《钢铁雄心》重在战争，战争重在运补；



Paradox在2005年推出的《钢铁雄心II》，游戏含盖了全球绝大部分国家，地区细化到省和州、事件时间细化到分钟。你可扮演任何一个国家或地区的领导人，由于该游戏完整再现了二次世界大战的全球面貌，该游戏系列一推出就受到历史策略游戏的热爱者的追捧，甚至有玩家将其“民间汉化”



由于该游戏的系统过于复杂，使很多非骨灰级玩家望而却步

《欧陆风云》重在扩张，扩张重在殖民。不同的时代、不同的背景，都有不同的侧重，什么叫内涵，这才叫内涵。

同时，Paradox的游戏还有一个很大的特色，那就是画面粗糙，简直比《天下统一5》还有所不如。可是如此粗糙的画面却不会让人一看就烦，有玩不下去的感觉，那又是为什么呢？因为内涵足够深，参数设置和内部计算足够细腻。

偶尔在网上看到一篇研究《十字军骑士》的文章，结论非常到位：策略游戏不需要华丽的外表，但需要深刻的内涵；所以设计策略游戏不需要高深的游戏设计技巧，但需要一个好的内容引擎。

这并不是说对于策略游戏，甚至更扩大了对于所有的“文游戏”来说，技术就不重要了，只是在声光效果方面要求不是那么高，不必要去追求新技术而已。就Paradox的游戏来说，一个很大的毛病就是Bug太多，因为它所要计算的参数实在是太多了，算法上很容易出漏洞。一套好的算法，其实也和技术有关，别的不说，若没有足够的计算机技术，那么多数根本就算不过来，或者虽然能算也要慢至龟爬。

年长一点的玩家应该还能记得《大战役》最初几个版本吧，那基本上在玩家回合结束后你就可以去吃顿饭再好好剔个牙了，等回来机器还未必算完了呢。

Paradox成功的原因在于它抓住了SLG的重心所在，喜欢SLG的玩家不是奔着绚丽的外表去的，高级的声光效果虽然可能在一定程度上提高游戏的品质，甚至提高内涵，但在技术不成熟，或者投入、产出不成正比的情况下贸然跟风，却是完全没有意义的。

当然，话也要分两个方面来说，能不能鱼与熊掌兼得，内涵既深，声光效果又好呢？这样的作品不是没有，尤其以“武游戏”甚至是网络游戏为多。打个比方来说，《魔兽世界》已经存活多少年了，它的声光效果不可谓不华丽，可是为什么时至今日还有那么多人玩，还有那么多人在等资料篇《巫妖王之怒》呢？

我是从《魔兽世界》内测就开始玩了，在这之前玩过一两款网游，最多三个月，都没能坚持下去。玩《魔兽世界》的期间也AFK过，转战《信长的野望Online》《大航海Online》《龙与地下城Online》，甚至还玩过一些泡菜网游。可是最终我还是回到了《魔兽世界》，这是为什么呢？因为《魔兽世界》的内涵是其他那些游戏所不能比拟的，这所谓的内涵既包括情节、背景，也包括参数设计、公式和操作性。光荣的网游背景和情节那是没得说，尤其《大航海Online》，那天生就是一流网游的好题材嘛，然而操作性不是很友好，总体设计比《魔兽世界》差了不是一星半点。

《魔兽世界》的技术也不是别的网游所可以比拟的。很多网游，尤其是韩国游戏，刚上手的时候看着画面绚丽比《魔兽世界》更胜一筹，可是《魔兽世界》视频、音频效果开到最低，照样好玩，那些游戏效果略微低一点，毛病可就全显出来了，动作不协调，建模比例不对，等等，这不也是技术问题吗？

咱们在这儿只能膜拜暴雪确实厉害，说它是欧美游戏界的龙头老大都不为过。同样是欧美游戏，《龙与地下城Online》和《暗黑之门——伦敦》我白对它们抱期望了，操作手感不是一星半点的差，对机器要求倒高得离谱……

抛开网游本身的特性先不说，那本身就是半文半武甚至偏武的游戏，举《魔兽世界》的例子是要说明技术和内涵并非不能兼得，还得看制作公司的实力了。然而对于绝大多数游戏制作公司来说，未必文武两道兼长，既有一流的策划、美工，也有一流的现成引擎和程序人才，在这种情况下，还是应该根据游戏类型的不同而有所侧重。上知天文、下通地理、兵书战策无所不知，人情世故无所不晓的天才军师不是没有，但五千年也就扳手指头能数得出来的几个而已。况且名军师还不一定能做统帅，不一定能打，玩光荣游戏咱们知道，智谋和武力都顶尖的只有一个人，还是隐藏人物，那就是至圣先师孔老夫子。

因为真要达到这种程度就不是人了，是圣人，甚至是神仙。

内涵、技术，百分之九十九不可兼得。

好游戏越来越少，尤其是好的“文游戏”越来越少，这在PC上还不是很明显，在家用机上却再显著不过了。可以说，家用机“文游戏”的高峰是在十六位机时代，超任上的好游戏一抓一大把，而到了PS、PS2直至PS3这些新机型流行的时代，能吸引我的游戏却越来越少。

还是拿光荣举例吧，咱是它的铁杆Fans，对它的情况最熟，光荣PS3上都出过一些什么游戏？也就《百年战争》《Fatal Inertia EX》《GI JOCKEY4 2007》《GI JOCKEY4 2008》《Winning Post7 2008》《麻雀大会IV》《真三国无双V》和《真高达无双》而已。这里面就没有一款传统的SLG或RPG，除了任何机种上都会移植的不知道为什么日本人偏那么喜欢的赛马和麻将游戏外，全都是动作类型的。

这是因为随着技术的进步、家用机的更新换代，对于图像和音频的处理越来越成熟，成熟到了普通人凭肉眼、肉耳都很难分辨出差异来。既然要在这些机种上做游戏，当然要尽量利用成型技术，做得华丽为好啦，否则不是浪费了么？在这种情况下，恐怕游戏厂商第一要考虑的是怎么最大程度利用某机种的优势，然后才能考虑游戏内涵问题。

正如咱前面说过，新技术和旧类型的结合不是一两日之功，把三维引擎和传统SLG、RPG完美结合起来并非不可能（技术达不到没办法，内涵达不到是你本事不够），可是怎么结合呢？《辐射3》无疑是比较失败的，而我根本也想不到好的法子，所以不能去苛责别人。在这种情况下，厂商与其镜花水月地去摸索好法子，不如放弃这块市场，还是做动作游戏吧。

技术，就这样制约了内涵的发展，尤其是在家用机领域。但我其实要说，所谓“不以辞害意”，好游戏还应以内涵为第一位，技术为第二位。技术不够，一定程度上可以用内涵来补足，比如Paradox的产品；内涵不够，技术再强也没用。P

▶深度关注

求救！即将"堕落"的网页游戏联合运营

对于2008年的中国游戏行业来说，网页游戏是一个不能回避的关键词。网页游戏的兴起让许多人都以为找到了网游产业新的蓝海，但是等到大家纷纷投入其中之时，这片蓝海早已经比大家想象的要猩红许多。

■湖北 夏飞

网页游戏并不是近两年才出现的新型游戏类型，相反网页游戏在国内存活的时间甚至比网络游戏更长，只是过去网页游戏受众相对较小并且缺乏成熟的具有代表性的游戏作品，因而并没有流行开来。但是随着国外网页游戏的蓬勃发展，像oGame（《银河帝国》）与Travian（《部落战争》）这样的国外精品网页游戏被引入中国，国内的网页游戏市场也开始逐步进入高速发展阶段。

虽然目前国内的网页游戏发展不错，但是从客观上来说我国的网页游戏市场规模仍然弱小，网页游戏的概念还需要进一步普及，所以笔者一直认为目前网页游戏的火爆更大程度上还是一种商家的炒作行为。大家之所以对网页游戏如此看重，更多的是因为网页游戏市场目前还处于混沌阶段，大家都有可能在这块新市场中分到一杯羹，而且网页游戏门槛较低，大家也都"玩得起"，网页游戏究竟能爆发出多少能量其实还很难说。



VeryCD联合运营游戏《三国风云》

国内的互联网市场从来不缺乏概念的炒作，但凡某个概念被外界所看好，必然有无数跟风者杀奔而去，但最终能咬牙坚持并熬出头的却没有几个。网页游戏目前的火爆与当年"Web 2.0""视频""微博客"等概念的热炒其实并无差别。不过网页游戏也确实拥有上述概念所不具备的独特优势，那就是网页游戏采用的是网络游戏这样一个成熟的盈利模式，能真正把概念这么快变成钱，恐怕这才是网页游戏真正让运营商"着魔"的关键所在。

由于国内网页游戏玩家的"底子"并不厚实，所以为了满足市场快速扩张的需要，如今的网页游戏大部分都采用了联合运营的方式经营，虽然联合运营可以在短期内为游戏输送大量新鲜玩家血液，带来游戏人数的飞跃，但是其缺点同样突出。如今联合运营游戏的泛滥搞得玩家们怨声载道，那么联合运营的网页游戏究竟存在哪些问题呢？

当《银河帝国》《部落战争》这样一批国外网页游戏进入国内时，玩家中有许多都是常年泡在国外网页游戏之中的老游戏玩家，网页游戏一直缺乏一种行之有效的手段来推销自己，而网页游戏概念的不普及也使得玩家群体难以扩展。网页游戏真正开始被广大玩家所熟知，很大程度来自于盛大等一批大型游戏公司开始推出自己的网页游戏，以及百度、新浪等一大批具有影响力的知名网站开始参与网页游戏的联合运营。百度、新浪这样的知名网站对于国内网民的影响力毋庸置疑，它们的加入无疑大大加快网页游戏在国内的普及程度，为网页游戏日后的发展奠定了不错的基础。



百度联合运营平台——百度玩吧

除了像百度、新浪这样拥有巨大影响力与庞大用户资源的网站外，不少中型网站也都加入到网页游戏的联合运营当中。但是由于其中大部分网站并没有相关经验，而且也缺乏严谨的代理游戏挑选机制，再加上不能直接对游戏的服务器进行控制，网站用户群与游戏潜在



网页游戏擦边球广告一



网页游戏擦边球广告二

玩家群有偏差等原因，这些网站更多的只是起到广告宣传以及将自身用户资源导入到游戏中的作用。

联合运营使得一款网页游戏可以在多达十家以上的网站中同时运营，这样一来原本想利用自己用户资源来试水网游的网站很可能只落得给游戏厂商“做嫁衣”的地步。网站用户在新鲜感过后很可能再也不会接触网站所联运的网页游戏，最后花费大力气推广网页游戏却并没有得到与之相匹配的利益，这也使得不少大中型网站对联合运营网页游戏失去了兴趣。

当然并不是所有人都愿意就这样失去一个进军网游市场的机会，在各大网站广告联盟都纷纷推出自己网页游戏联合运营推广业务之后，越来越多的中小型网站与个人站长把目光瞄准了这里。

目前国内的网页游戏中策略类游戏数量众多，而策略类型也被看作是目前最为成熟最有“钱途”的网页游戏类型，因此也是联合运营中的热门类型。在策略类网页游戏中，玩家通常可以通过购买贵宾账号或者收费道具的形式快速成长，大大地破坏了游戏的平衡性。由于在策略类网页游戏中玩家一旦遭遇对手攻击就极可能形成“毁灭性打击”，数月的游戏成果可能在一瞬间荡然无存，从而给玩家带来强烈的挫折感，玩家的流失率相当严重。国内的策略类网页游戏精于“圈钱”，但是目前国内的策略类游戏同质化程度高得离谱，如果除去游戏界面，其游戏相似度往往高达90%以上，这些被玩家戏称为“造房子”的策略类游戏如今已经越来越难以吸引老玩家的关注。

网页游戏往往对于玩家的黏性主要集中于前几个月，期间只要玩家稍微疏忽大意，就很可能遭遇“灭门惨案”。策略类网页游戏的玩家流失率居高不下，所以这类网页游戏更多地将目光放在新玩家身上，因而对新用户的需求非常迫切，这样一来许多中小型网站与个人站长就逐渐成为眼下网页游戏联合运营的“主力军”。

此后网页游戏联合运营也就开始逐渐“变味”，如今经常会看到一些网页游戏的广告开始打色情暴力的“擦边球”，而浏览网站的时候也会经常有网页游戏的弹窗广告弹出，网页游戏开始以“流氓”手段开展疯狂的推广营销。

在这之前许多人都听说“网游”赚钱，但却苦于难以进入成熟的传统网游市场，所以网页游戏就被太多人赋予了暴富的幻想，许多人单纯地认为只要是网游就没有不赚钱的，没有对游戏进行认真挑选就急切参与到网页游戏的联合运营中来。而所谓的联合运营已经被简化成单纯的游戏推广，这样的推广与推广任何其他商品并无实质上的差别，联合运营的幌子下就变成了网站主与网页游戏厂商之间导入流量的游戏。

这样的推广方式让笔者想到了前几年的手机彩铃短信下载推广，也是采用同样的宣传策略与推广手法。当年的彩信彩铃下载也是当时中小网站最为赚钱的广告项目，但是这样的项目却是以消费者的利益损失为代价的，笔者当年就曾在不少站长论坛上看到如何做彩铃下载项目赚钱的帖子，一些站长并不是不知道这种“杀鸡取卵”的行为是以缩短这个行业寿命为代价的，但是他们依然追求这样一种短期的快速盈利，因为他们并不需要对这个行业的未来负责。

如今，在一些无良网站联合运营的推波助澜之下，一大批品质低劣的网页游戏充斥着市场，而那些品质优秀的网页游戏产品也被粗俗恶心的宣传所牵连，渴望巨大利益的网站主们希望借网页游戏一夜暴富，但是很可惜，他们忽略了玩家的游戏体验。游戏并不是单纯的物质商品，游戏体验并不能够进行简单地替代。简单粗暴的推广方式获得的盈利效果将会比商品推广短暂得多，同时给网页游戏带来的伤害也会深得多，如果联合运营还将继续“堕落”下去，也许SP的今天将会是网页游戏的明天。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



同质化严重的策略类网页游戏



oGame游戏截图

▶快言快语

民族文化搭台网游唱戏

我泱泱大国至今数千年，沉淀下许多属于我国特有的璀璨文化，这些文化大多以神话、武侠、演义等形式为主体来讲述那些美丽的故事，这些故事一般是描述、记录一些宏大的历史时段，或歌颂一些英雄，或培养了一个仙气飘逸、去璞存真的浪漫气氛。这些文化流淌进网游这个容器中，就因为游戏的不同而变化出各种形态，以这些文化为背景的网游被打上民族文化的标签，自然会吸引许多中国玩家的关注，当然这里有对文化背景了解，并且与游戏融合很好的食髓知味的真知者，也有挂羊头卖狗肉，形似抢钱者的文化屠夫。

■安徽 牙牙

走入误区的三国题材



《传奇》游戏中的高阶技能都需要一定的运气才能获得


《传奇》是一款非常经典的武侠游戏，游戏中的高阶装备可以帮助玩家更安全地在江湖上行走

三国题材最被中国玩家熟悉，“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄……一壶浊酒喜相逢，古今多少事，都付笑谈中。”明朝杨慎一曲短短的《临江仙》就将“三国”恢弘、厚重的历史风云演绎得入骨三分，这是一个群雄逐鹿、三分天下的战乱时代，三国文化最吸引人的就是睿智明世、尔虞我诈、点将拜相、指点江山的君王幻想，从光荣公司的单机“三国”系列游戏的成功就可以验证。但当网游想披上“三国”华丽的外衣时，因为网络游戏的各方面所限，突然发现战略游戏很难托生网游中，所以当“三国”网游出生时，玩家会发现自己扮演的多半只是游戏中一个名不见经传的小兵。例如《三国志OL》《傲世OL》《三国演义》《真三国无双》《QQ三国》《赤壁》中，玩家就扮演一个普通武将的角色，跟普通的角色扮演游戏相同，角色拥有与自己职业相配套的技能，在游戏中依靠任务系统等杀怪练级，甚至有的游戏中还需要玩家自己练习生产技能，像《三国演义》中生活技能丰富到农林牧副渔样样齐全，放眼望去众多玩家拎着大刀、长枪埋头耕田的那个场景，简直惨不忍睹。在游戏中玩家扮演疆场赴死的小兵就已经够委屈了，谁还愿意当一个打铁卖物的工匠啊？《真三国无双》更是将游戏改变为动作类游戏，完全与三国题材的中心思想背道而驰，如果说《真三国无双》游戏表现卓越也只是羊头啃出狗肉味，《QQ三国》《三国演义》完全就是拿其他游戏的平台直接裹上三国糖衣。

卡通的《QQ三国》俨然就是《冒险岛》的“三国”版，除了角色名属于“三国”外，还有什么带有“三国”味吗？当然也有像《三国策》《三国征战》这样的策略型网游，《三国征战》是最接近三国题材要义的游戏，可惜游戏的策略只能表现在战斗中，至于运筹帷幄于整个天下的味道就一点也没有了。当然以一个小兵作为游戏的视角去看“三国”也不是不可以，只是这样的游戏很难让玩家获得硝烟散去后所沉淀的“谁主天下”的气氛。一个彻头彻尾的“三国”迷绝对不会满足于此的，其实不光是“三国”题材，时下以历史题材为背景的网游很难发掘出深刻的东西，甚至谈论这个都有点不合时宜。

神话的浪漫气质

中国的神话与西方的神话、奇幻不同，中国神话中的神仙强调与世无争、清净自在，讲究自由无根、逍遥快活，大抵哪座名山、灵洞、仙府中冒了灵气就会出现这样一位神仙，典型的朴素浪漫主义，不像西方神话中半神们的杀戮气那样重。《封神榜》就是这样一部优秀的神话，小说中最让笔者着迷就是群妖布阵，仙人破之，仙家道者入阵之时，头上一指现三道金光护身，脚下一指现三朵莲花，左手仗剑，右手拿着属于自己的法宝，现了法象，轻歌入阵，简直浪漫之极。小说中众仙更有无尽的法宝，翻天印、定海珠、玉蛟剪、太极图、杏黄旗等，小说中每当它们被祭起的时候，都有活灵活现的讲解。我们再看看改成网游的《封神榜》，游戏从画面上表现一般，无法图形化小说中的场景，再看看职业——战士、法师、召唤



立马拧枪虽然英雄气重，却也还只是游戏中的将，而不是真正指点江山的君王


龙宫、神仙、妖魔聚首《梦幻西游》


美术片中经常看见的衙门升堂，《寻仙》中真实再现

师，完全就没有一丝仙气。法师职业最接近神仙吧，还是个只会元素魔法的家伙，你要说他是个西方奇幻中的法师也没什么稀奇，即便就是元素法术，也能换个土遁、水遁等五行的法术名称吧，各类奇异的法宝也是根本找不到踪影，游戏中更是将小说中的万仙阵表现得让人无语。说实话把这个游戏换成任何一个游戏背景都可以，换个名字就行，令真正喜欢《封神榜》小说的玩家不免大失所望。尤其让笔者愤怒的是游戏背景的介绍，完全没看过小说的人乱写一通，可恨之极，对于《封神榜》游戏背景来说，已经谈不上尊重原著了，只要别这么糟蹋就好了。

相比《封神榜》来说，《西游记》被改编成网游是很成功的案例，《梦幻西游》中的系统繁复，就拿门派来说，这里有许多我们熟知的龙宫、天宫、盘丝洞、地府等，游戏中我们也可以找到许多熟知的神仙，游戏中的任务系统与广阔的游戏地图也与小说中的故事结合得很好，最重要的是游戏自由度很高，玩家可以挑选人、仙、魔其中一道入主游戏。游戏中任务众多，通过任务游戏给玩家讲述许多小故事，与《西游记》小说讲述故事的方式类似。其实一句话就可以概括了，游戏依靠文化背景很好地培养了一个相应的游戏气氛。市场也是一个很好的指标，《梦幻西游》的销售火爆也说明了玩家对游戏的肯定，当然这里游戏背景的成功运用也占有一部分功劳，算是民族网游的样板戏了。

成人童话

武侠是中国文化标签式的题材，武侠题材笔者个人理解就是成人童话。这里的主角或是名师指点、家学渊源，或是获得人生奇遇，总之他们的运气始终要比别人好很多，吃到什么大补仙丹或是得到一件得意的兵器、获得绝世武功秘籍等。于是他们在这个称为江湖的地方代表正义大施拳脚，将受众“打”得如痴如醉，于是武侠也就成为网游中所广泛采用的题材。但是武侠游戏的初期碍于游戏时长的商业因素，玩家绝对不可能获得一夜巨变的奇遇，所以他们扮演着刻苦修炼的苦行僧角色，在漫长的练级过程中找寻微乎其微的奇遇，《传奇》就是这样一个典型的例子。玩家只有在漫长的修炼后才有可能在洞穴中获得高阶武功技能书抑或是绝世神兵，而且玩家还获得了练筋骨、饿体肤、空乏身的巨大成就感。极有讽刺意味的是：时下运营商的道具贩卖模式却很好地扮演了奇遇的设定，为了角色从出生就获得比其他江湖人士更高的际遇，玩家可以购买游戏江湖中难见的武林秘籍、绝世神兵/铠甲、伐髓易筋的大补丹药等，于是玩家看着角色叱咤江湖的同时，也心甘情愿将人民币大把大把塞进厂商的口袋中。这样的游戏有很多，诸如《天龙八部》《征途》等，但是在一定意义上，这些游戏还算是掌握了武侠题材中真正吸引人的某一部分。

童年美好的回忆

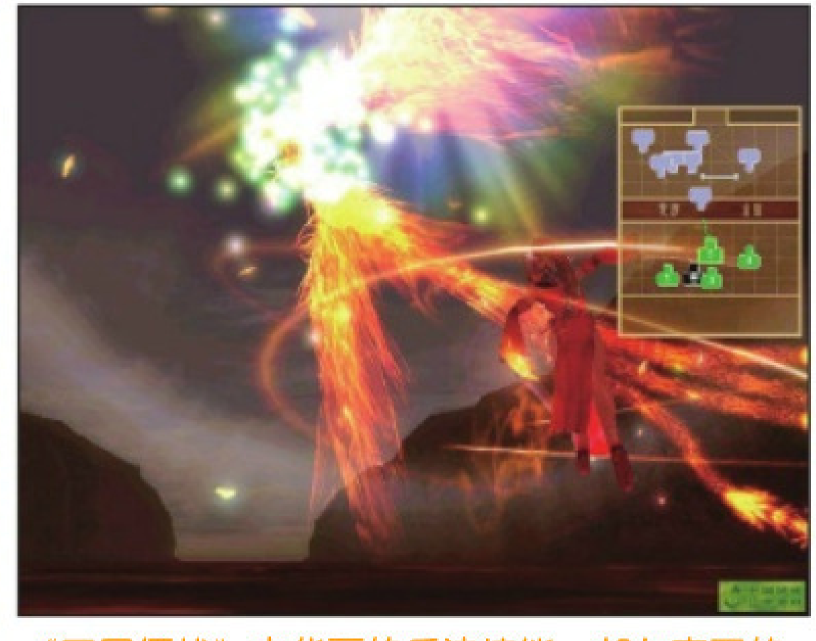
相信很多人都记得的《葫芦兄弟》《神笔马良》《天书奇谭》《崂山道士》《哪吒闹海》《渔童》这些优秀的美术片，在给我们留下了美好回忆的同时，也培养了我们对神仙的无限遐想。《寻仙》是一款让人一看就能想起这些美术片的网游，这里的场景、人设、音乐等各个方面，很有上世纪80年代优秀美术片的痕迹，套用《渔童》里的台词：这个渔童是中国人模样、中国人打扮。《寻仙》是中国文化的模样、中国网游的打扮。说起美术片，最近盛传《葫芦兄弟》将被搬上网游，不知道游戏如何表现，7个葫芦娃一人只有一个技能，难道游戏中满地都是混合型的葫芦小金刚乱跑？赶紧祈祷，千万别糟蹋了葫芦兄弟留给玩家的美好形象。

其实中国还有很多文化适合作为网游题材，例如《山海经》《镜花缘》等，这些文化都是融化在国人血液中的，如果网游可以真正再现它们，将会在国人的血脉中无限激荡、回响。当然如果将本土网游忘了“本”，那就只剩下一个“土”字了……P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）


《三国征战》中的辽阔战场是所有三国题材中表现较好的


《封神榜》中竟然出现玩家运镖系统，这可是笔者在小说中见所未见的新鲜事


《三国征战》中华丽的兵法技能，却与真正的兵法搭不上太大的关系


《真三国无双》完全写实的画面让玩家真正回到那个战火纷乱的年代

▶快言快语

DKP、Roll或者其他？

游戏的虚拟真实性，特别就网络游戏而言，不仅在于其对社会存在形式的模拟，更在于对社会规则的模拟。也就是说，在这个虚拟的社会架构下，对于社会资源如何产生和消费，每个角色如何分工和定位，以及每个利益群体如何获得利益和分配利益，不同社会成员之间，不同社会群体之间产生的各种利益矛盾甚至是冲突……针对诸如此类虚拟社会问题的规则化。这并不是说，这些规则本身是照搬现实社会中已有的种种成例，而是说，这种用事先对矛盾规则化来解决事后出现问题的方法，却的的确确是照搬现实社会的。

■北京 LooKer



Roll点好似赌博

而网络虚拟社会利益问题的相对简单，一是因为虚拟社会成员的身份相对平等，也就是说，一旦大家都上线进入游戏，在初始阶段，不会从你创建的角色上看出真正操纵这个角色的真实自然人的高低贵贱，你从新手村出生，我也从新手村出生，而并非如现实中，你带着半年的胎教从全国最贵的产房降生，身边都是明亮淡蓝和粉红的色调；而我只能出自赤脚接生婆粗糙的双手，被憨傻的爹娘用刚刚消过毒的破旧秋裤擦拭全身。二是因为在虚拟社会中财富的获得方式相对简单，我并不太熟悉经济学，但是只要看看电视上五花八门的财经新闻，你就会知道现实中的经济学是一门多么深奥和复杂的学问，而在虚拟社会中，你获得财富的方式就简单直白多了，不管人多人少，先去打怪，不管级高级低，怪死了，去捡尸体，东西到手，就完事了。最后一点，是因为相较现实社会成员而言，处理虚拟社会中人际关系相对简单，不管现实中的你有多怂，在虚拟社会中，你都可以大骂脏话，对着公会会长喊“此处不留爷，自有留爷处”……当然，也不排除公会会长同时是公司老板，公会成员同时是公司小弟的情况……这个……我相信少之又少，权且另当别论，但话又说回来，如果真有这样的情况，其实这已经算是现实中人际关系问题的范畴了。综上所述，在成员层次相对平等，社会财富获得和人际关系相对简单的虚拟网络游戏社会中，比较麻烦的就是在这相对平等和简单之后，如何分配和持有既得利益的问题了。

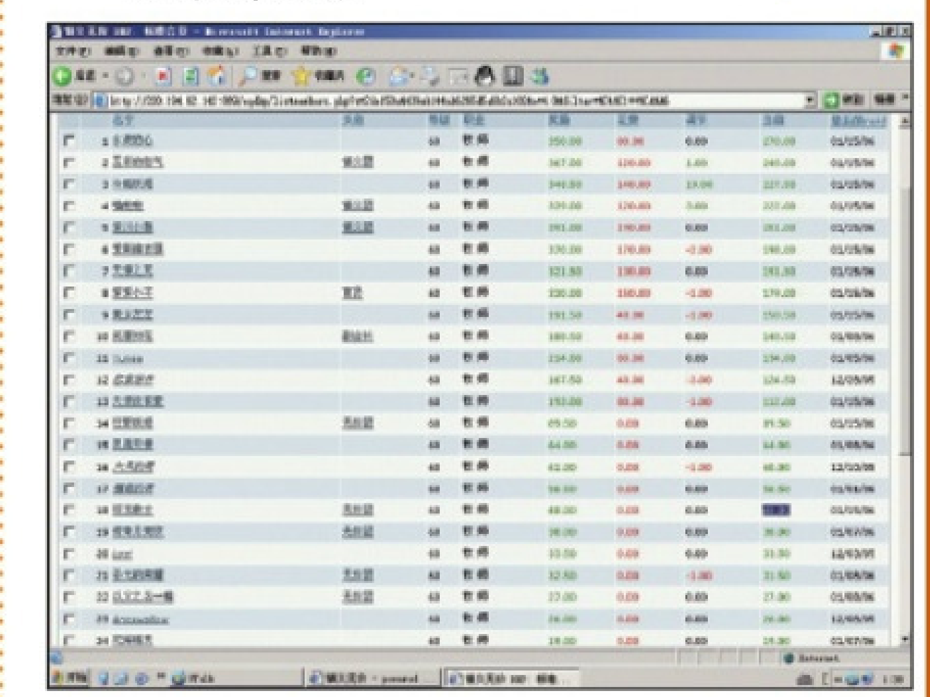
在讨论这个问题之前，我先声明一点，本文讨论的网络游戏和随其产生的虚拟社会问题，只针对那些真正配得上这个话题的游戏，因为高端游戏才能产生高端话题，高端玩家才可讨论高端话题，一些所谓的免费游戏不在谈论范围之内，请记住这个前提。

言归正传，网络游戏最大的乐趣在于玩家和玩家的互动，而问题也恰恰产生于此，特别是面对利益分配的时候。早有玩家根据这类问题提供了解决方案，这些初级的解决方案经过其他人的研究和实践后逐步得到了完善，但是归根结底，无非是两大类，一类叫DKP，一类叫Roll，当然不管是叫分金厅还是叫忠义堂，都只是形式的不同而已，而更重要的是，不管何种形式，都不可能做到尽善尽美。

既然要讨论，那么我们不妨先用文字模拟一下这个问题的产生过程。DKP是Dragon Kill Point的缩写，中文意思是屠龙贡献点数。当然现在不单单指龙了，一切世界级和首领级别Boss的击杀和掉落分配都可以使用这个规则，团队成员根据出席活动的次数，随团击杀首领的次数和贡献成都来积攒相应的分数，具体操作视不同团队规定而各有不同，简单说来就是玩家将手中这些DKP分数作为虚拟的兑换券，在够数时来换取自己需要的装备或者其他。好吧，这听起来有点像二战时美国大兵攒点数换取回老家的资格，总之就是这个意思吧。Roll就相对简单了，无需繁琐的计算和辛苦的积攒，完全看人脉和运气。所谓人脉，是指如果你在现实的朋友圈子和虚拟的团队中地位足够出众，迫使竞争者自愿放弃与你Roll的机会。而所谓运气，那就是看在那关键一掷的时候上帝是否眷顾于你，将那随机数调至最大了。那么，这些问题都是如何产生和解决的呢？在一个大型网络游戏中，即便你的角色狠如《指环王》里的阿拉贡，也不可能做到只手擎天，你还需要甘道夫、莱苟拉斯、金霹、埃尔隆德等等这些同伴，还要有洛汉的骑兵和刚铎的步兵，甚至是一整支“亡灵大军”，然后厉兵秣马，这支队伍就可开去烈焰山尝试推倒索隆了。如果失败了就总结教训再接再厉，成功的话，那当然更好……但是索隆只掉一枚戒指，这枚戒指该给谁呢……首先不能让波罗密Ninjia掉，其次也不能让弗罗多摧毁了……而谁都想获



Raid成员全部到齐



某公会的DKP列表



推倒Boss合影留念准备分赃

得这个戒指……每个人都在打着自己的小算盘，一边微笑着，一边悄悄地用眼角的余光乜斜着其他人……好吧，问题来了，只有一个——“戒指该分给谁”，很简单也很尖锐。

我们先用DKP解决吧，看看历次战斗列表里每个人的表现如何。阿拉贡，作为团队领袖，参加了所有的副本战斗和所有Boss的首Down，是DKP最多的人；而一直追随他的莱苟拉斯、金霹是在瑞文戴尔的护戒会议后才跟随他的，所以没有之前的DKP；甘道夫虽然参加了击败炎魔的战斗，但是消灭强兽人首领鲁兹的时候他不在，所以DKP稍微少些；埃尔隆德参加了第二纪元末击败索隆的战斗，但是之后一直AFK，所以没有DKP进账，况且，他已经有天之戒维利雅了，爱雯作为家属，只是少有表现，参加的战斗也不多；洛汉国的尤希顿参加了圣盔谷保卫战，但是在米纳斯提力斯被戒灵王杀死后他的DKP都转给了伊欧默，至于伊欧雯，出于某些原因，开始阿拉贡和尤希顿都不带她玩，她是用了马甲小号偷着参加活动的，虽然和梅里联手杀死了戒灵王，但是那只是个小头目击杀，没有算DKP。好了，在计算过后，本着多劳多得的精神，按照DKP的多寡和团队制定的规则，阿拉贡应该得到戒指，至于他是想摧毁还是想放到家里供起来，那就是他个人的事情了。看似不错，但是上面的情况只是在最理想的状态下模拟出来的，我们还没有仔细分析其他状况。比如，角色职业的区分加上如果团长是个“达锁汉”，手黑到出汁的地步，这样会导致DKP多的人对掉落物品无需求，而对掉落物品有需求的人则“一贫如洗”，公会成员DKP贫富差距严重。而在含金量最高的首Down过后，团队对于副本将进入Farm阶段，之后的Boss击杀将会越来越容易，那么，还是坚持用最初的定价来兑换装备是否合适？同时，随着副本难度的升级，很多团队并不采取统一的DKP结算方式，而是按照不同副本分开结算DKP，这样做，虽有其道理但也有很多问题。总之，DKP制度就好似中国传统的教育制度，每个人都知道它问题很多，也都在寻找新的模式和方法，但是到目前为止也确实没有出现另外一种切实可行的方案可以完美地解决问题并取代它，所以，大多数公会目前仍然选择使用DKP。

既然DKP这么麻烦，那么我们不妨Roll—Roll？好吧，我们再来看看这个方法。索隆又倒了，掉了枚戒指。所有成员，有需求的打/Roll 1～100，好吧，分给Roll点最高的人。简单吧，是的，确实很简单，但是这仍然是在最理想状态下模拟的情况。问题依然存在，请记住，人类心态和人类社会的复杂程度是完全不可能简单地用数据来量化表达的。比如，某人从来不出席活动，偶然参加了一次，又恰巧被他Roll到，那么那些一直对装备可望而不可得，每天早上9点和晚上8点准时上两次班的老成员们必然会有意见——“给他？那不和浪费了一样么？”请注意，这是文明的说法，一般情况下会有各种夹杂着骂骂咧咧的抱怨。即便大家都和和气气地按照Roll的结果来，也还会有其他问题。比如很多人都有需求，但是有的人碍于面子，或者有的人可要可不要就干脆卖个面子，自然放弃了Roll的权利，而总有人不愿意放弃，比如……甘道夫吧，坚持到了最后，这时团长阿拉贡说：“老甘，我老婆爱雯也想要，让让呗，下回直接塞你。”另外还有爱雯娇滴滴的喘气声在UT里回响……怎么办……你好意思和老战友的女人争东西么……这个时候，友情和义气就像西洋武士盔甲上装饰用的摆件一样虚伪而一钱不值，而一般事情发展到这个地步，你会觉得进退维谷，让了不是，不让还不是。

按照提出问题、分析问题、解决问题的程序，现在要解决问题了，说实话，人类自身产生的问题并非如大自然产生的问题那样好解决，不过简单来说，DKP比较适合人数众多的大型公会，而Roll比较适合人数较少且私下里早已互相熟悉的亲友型公会。但是，还是那句话，这两种制度都有其缺陷和局限性，而这种缺陷和局限性的必然产生全部源自制定制度的人和团体。我们不能过分苛责制度的不完善，都说物以类聚，人以群分，但是即便是在早以互相熟识的虚拟团体中，也不能保证人人都一样，每个人的心态都有所不同，一种人觉得只要能和朋友一起玩玩就好，而另外一种人觉得朋友必须陪我玩才好，而且有趣的是，他们之间也互相瞧不起。

我不得不在最后指出另外一个消费途径，那就是中国人的智慧创造性发明——所谓G团。我曾在某知名网站看过一个所谓的美国人参加中国G团后写的感想帖，当然是翻译过来的，虽然行文方式和字里行间让我觉得这大概是篇“出口转内销”的帖子，但是其中还是很能说明一些问题的。所谓G团，很简单，就《魔兽世界》这个游戏来说，有成熟团队可以在不满员的情况下顺利Farm一些高端副本后，即腾出一些团队名额，用空余的名额带若干对装备有需求的客户一起去打副本，在Boss掉落装备后便组织拍卖，金主们出G，也就是虚拟货币购买，出价最高的人获得装备。这是更简单而又实在的一种办法，对团队成员和金主们来说都有好处，各取所需。但是牵扯出的问题就是虚拟货币，也就是G的来源问题，而这背后，有无数的打钱公司在支撑着这个市场，不过这大概又会涉及到一些法律问题，另外也有很多关于打钱公司的报道和分析见诸报端，这里就不再做过多探讨了。



某DKP记录软件



国外某团队的一次分赃过程

无论是采取DKP、Roll或者其他的什么消费方式，我只是想说，萝卜青菜各有所爱，赚钱的是游戏公司，愉悦的是你自己，不要为虚拟中的东西而损毁现实中的东西，这就足够了。



王者归来——《街头霸王Ⅳ》

■绝对领域大傻瓜

Street FighterⅣ

类型： 格斗
制作： Capcom
发行： Capcom
上市日期： 2009年第二季度
推荐度： ★★★★☆



春丽飞踢本田的经典瞬间



失忆战士阿贝尔挑战古烈

Capcom的《街头霸王》一直是格斗游戏中脍炙人口的经典元老，该系列的第四代传人《街头霸王Ⅳ》将于2009年正式上市，这是继1999年《街头霸王Ⅲ——三度冲击》发售后正传系列的唯一正式续作。《街头霸王Ⅳ》的背景时间设定在2代和3代之间，游戏风格则回归于昔日红透全世界街机厅的《街头霸王Ⅱ（超强版）》，2代老人阵营中的12位英雄也全部王者归来，龙、肯、春丽、古烈、维加、比森，这一个个让老玩家们热血沸腾的名字不知又会引出多少难忘的回忆。

4代分为街机版和家用版两大方向，街机版除原2代中12英雄外又新增4名新人物以及3位隐藏Boss。新人中阿贝尔是位失忆的法籍格斗艺术大师，红蛇是位戴墨镜、穿着职业套装的美国女间谍，肚子圆滚滚的卢佛斯希望通过击败肯来证明自己才是全美最伟大的斗士，来自墨西哥的艾尔佛尔迪是位对厨艺和摔跤都有研究的美食家。隐藏Boss中排第一的是邪恶秘密组织夏都尔武器分部首席执行官塞斯，这位新Boss的身体经过生化技术改造，能够吸收各流派特技以己之道还施彼身。另外两位隐藏Boss是“街霸”系列中的知名人物——豪鬼和刚拳，邪派魔头豪鬼将作为单人模式下随机出现的终极Boss，他的招式与龙、肯非常相似。他的哥哥刚拳曾向龙和肯传授武艺，这位新Boss同样也是单人模式下随机登场的不受控角色。家用机版内容更为丰富，街机版中的3位隐藏Boss全部可由玩家操控，另外还增添6名可选角色，他们分别是自悟无限流的火引弹、酷似李小龙的飞龙、日本女高中生春日野樱、“街霸”系列的人气美女嘉米、精通暗杀拳术的武师元和擅长精神意念攻击的女占星师罗斯。

《街头霸王Ⅳ》的人物模型和场景均以3D技术制作，游戏画面带有浓厚的怀旧手绘风格，多处战斗中屏幕上还会出现泼墨飞溅的震撼效果。本作格斗套路贴近于传统2D模式，据制作人员声称这样做的目的就是为了向2代致敬。为了鼓励进攻，3代中的闪避系统被取消，取而代之的是焦点攻击和究极连击系统，以及6键传统操作模式的回归。焦点攻击模式能化解对手进攻并予以反击，对手攻击瞬间同时按下中段拳脚两键即可发动。焦点攻击分为两个阶段，第一阶段是化解对方攻击，此时玩家操纵角色仍会伤血，但如果成功实施焦点攻击后可立即补回受损的生命值；第二阶段是反击，按下中段拳脚两键不放的时间越长，反击的威力就越大，有时会让敌人摔倒，最长时可使对手无法格挡焦点反击。玩家可通过快速前跃或后跳来取消焦点攻击，也可以在发动特殊技的过程中转入焦点攻击模式，如果能准确把握好连击特技和焦点攻击两种模式之间的切换时机，玩家不但可打出神鬼难测的格斗风格，高速进退也能使自己不易受制于人。焦点攻击模式的最大意义在于破防，对手格挡时立刻以此模式突破伤敌，反击成功后又能迅速撤退。每位角色都有专属于自己的一套连击技，通过不断击中敌人逐渐蓄满超级连击技槽，最终即可发动超级连击，而本作中新增的究极连击比超级连击更为华丽，玩家通过被敌人击打蓄满复仇怒槽，一经发动后威力巨大，动作画面也瞬间变为全3D自由视角。

《街头霸王Ⅳ》PC版将以家用版为原型移植，通过网络能够下载新的人物角色和衣服，当然还有大家念念不忘的网络对战功能，玩家们现在要做的就是赶紧准备一个优质手柄，然后等待着重温那段旧日岁月。P



龙与艾尔佛尔迪的丛林之战



诅咒

Damnation

■福建 风梦秋



类型： 第一人称射击
制作： Blue Omega
发行： Codemasters
上市日期： 2009年3月
推荐度： ★★★★


感知敌人的位置

《诅咒》是Codemasters将要发行的一款科幻题材的射击游戏，游戏的背景是一场虚构的美国内战，一个主要的卖点是在开阔室外场景的车辆战斗。Coldmasters曾经发行过一款虚构二战历史的第一人称射击游戏《转折点——自由的陨落》（Turning Point：Fall of Liberty），媒体和玩家的评价都非常糟糕，这次的游戏又如何呢？

《转折点》是虚构了二战的历史，假设德国取得了胜利，占领了欧洲，开始向美国发动攻击。这个游戏则是虚构美国的内战延续到了20世纪，玩家扮演Hamilton Rourke，率领一小群反抗军对抗一个强大的实业家Prescott，后者手下有一支强大的雇佣军部队，都装备有超前于那个时代的高科技武器。

本作并不是一个纯粹的射击游戏，倒是有点像《古墓丽影》系列，结合了枪战和大量的攀爬跳跃，不但需要与大量的敌人展开激烈枪战，也有需要玩家掌握攀爬岩壁或者跳过缺口的技能。不过它并没有《古墓丽影》那么多伤脑筋的谜题或者很复杂的连续跳跃，Blue Omega的风格是让你置身于一个开阔的场景中，而目标则是简单明确的。比如说演示中出现的岩山关卡，一开始你就可以看到远处的桥梁，那就是我们的目标，不过在当前位置和桥梁之间却有一道深不见底的沟壑，你需要顺着悬崖曲折前进，穿过一些残破的建筑，才能找出一条道路到达那里。刚开始Rourke需要射落一个吊桥通过第一个缺口，跟手下的一队NPC会合，然后跳抓住布置好的绳索滑到另一个更大的缺口对面，在那里会碰到Prescott的一批手下，都戴着发光的面具，持有强力的武器，双方自然是展开枪战，这时是在第三人称视角下手动瞄准，我们可以使用的各种武器也都是虚构的未来风格，甚至还可以使用一种精神视线能力来感知远处的敌人，使用时所有事物都会淡化，而敌人则以发光的红色影子呈现。除了这些枪战的部分外就是很多的探索，Rourke需要运用各种动作来越过建筑和各种自然环境的障碍，比如说奋力跳过非常大的缺口、扒住边缘向后弹跳、抓住垂直墙体上的突起物往上攀爬，还有电影里常见的鱼跃穿过玻璃窗等，这些动作的设计都很自然、平滑。

此外，游戏中还有驾驶车辆战斗的部分，但目前的演示中还看不到，不知道是什么样的。游戏还有很少见的两人协作模式，就像上面提到的，Rourke手下有一队的NPC跟随着他，在游戏中的任何时候，都可以让另一个玩家控制其中一个队员。说到两人协作，可能很多人都想象过两个玩家相互配合来完成复杂的、一个人无法完成的动作的情景，比方说电影电视里经常出现的，一个队员当炮台，帮助另一个队员来攀住翻过很高的墙壁。但是目前看起来这个游戏的两人合作模式并没有那么有趣，只是两个人可以沟通给彼此指引方向等简单的“合作”。

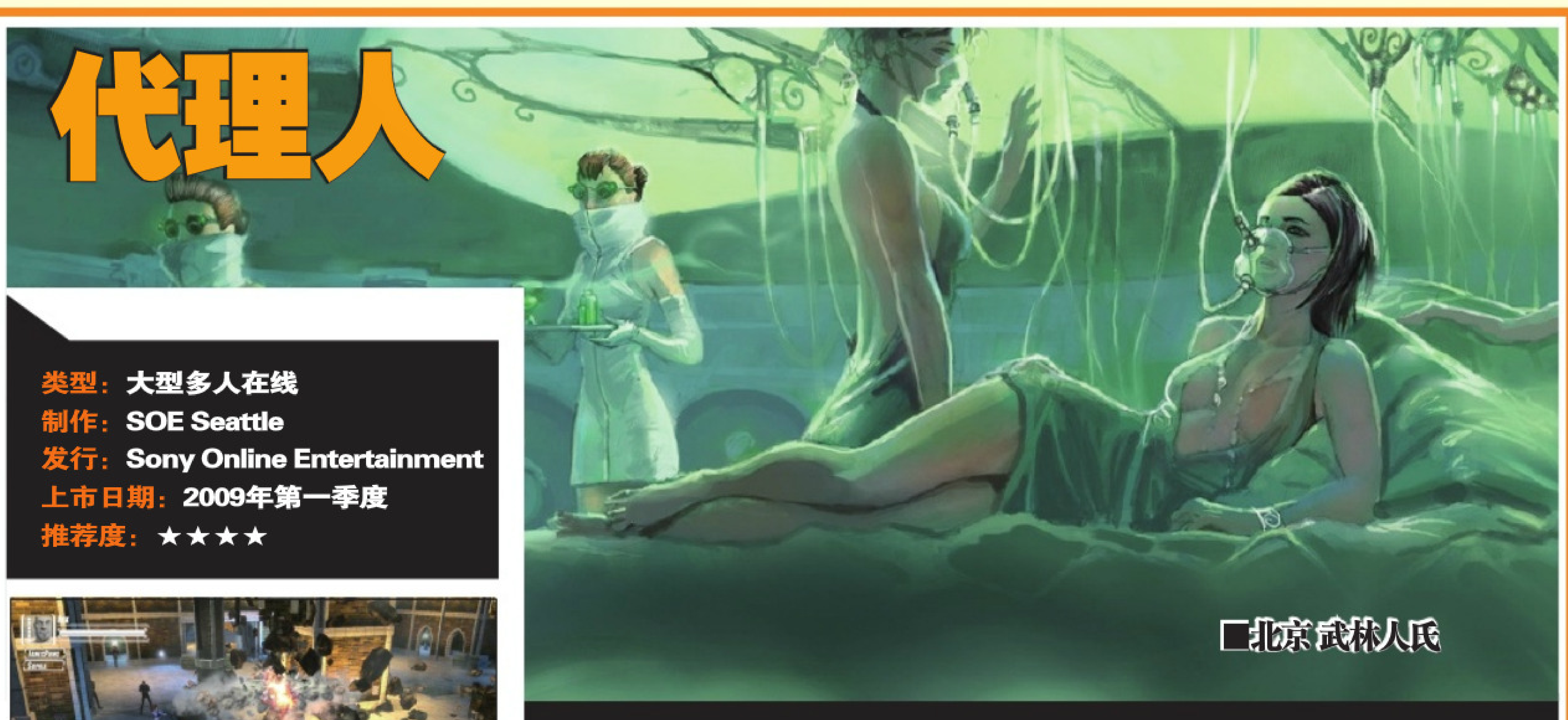
从目前的演示和介绍看来这个游戏还是不错的，贴合游戏的背景，角色、武器等方面的设计有一种过去美国狂野西部的蒸汽朋克风格，而演示中那样的开阔场景设计也很迷人，眺望峡谷对面的壮观景象也会给人留下深刻印象。在《转折点——自由的陨落》失败之后，很多玩家都对Codemasters发行的游戏不太看好，也许这个游戏能让大家对它重拾信心。


滑翔机

狙击


跳抓旗杆，也是王子常做的动作

代理人



类型： 大型多人在线
制作： SOE Seattle
发行： Sony Online Entertainment
上市日期： 2009年第一季度
推荐度： ★★★★

游戏现阶段的画面并不惊人

■北京 武林人氏

The Agency

《代理人》来自以出品和运营大型网络在线游戏闻名的索尼在线娱乐（SOE），这是一款标准的间谍游戏，角色和内容都能让人想起电视剧集《Alias》和《谍影重重》系列。

《代理人》的概念并不是常见的MMORPG中那种选定动作，等着随机数检定结果的模式，外观上它是一款UE3的射击游戏，美术风格有些类似《军团要塞2》，角色和环境的夸张有如卡通版本的007。坏蛋们的外表带着异国风情，没有一个正常人的样子，这倒让我想起《无人永生2》，各式各样的敌方头目都非常有特色，令人印象深刻。玩家可以选择进入两个不同的阵营，一个是被称为合众国情报与战术专署（U.N.I.T.E.），很显然这是老派间谍片中西方阵营的情报单位，男探员们风度翩翩，身着晚礼服出入社会名流的交际场所，女探员们则个个身材姣好，穿着曲线毕露的晚装，在赌场、饭店之类的华丽地方会见目标，取得情报之后逃之夭夭。相对的单位被称为全球行动准军事监测网（ParaGON），他们是拿人钱财与人消灾的秘密特工，做事低调。虽然双方执行的任务有相似之处，比如说暗杀行动、截取情报、破坏和渗透敌方，区别只在于行事风格的不同。

当然，U.N.I.T.E.在执行任务中并不完全避免暴力行为，比如游戏中的一个任务，U.N.I.T.E.的特工需要到布拉格接收情报掮客的秘密手提箱，到了约会地点发现这里被一伙奇装异服莫名其妙的家伙搞得人仰马翻，天昏地暗，这个时候就需要玩家动点真格的，硬碰硬去抢下那箱子来。《代理人》的动作元素非常激烈，节奏相当快，但却不是一味的战斗厮杀，玩家需要在不断地跑、射操作之外，开动脑筋利用特殊技能寻找隐蔽点，辅助和医疗其他角色。游戏有一个被称之为“代理人移动”的跑位连击系统，玩家将如同在常见的间谍电影中的动作场面里表现的一样，在复杂的环境下快速移动打击不同的目标。SOE将会提供大量单人Solo和组队的竞争与协作任务供玩家选择，扮演U.N.I.T.E.和扮演ParaGON特工的玩家在PvP模式下还可以进行肉搏。

玩家角色的技能与职业没有太大关系，它们来自于装备和道具。这些物品可以提供给玩家不同种类的技能选择，包括战斗、医疗、黑客、潜入、暗杀等技能。游戏中的服装甚至决定玩家角色可以出入的区域，比如社交场所中的赌场和夜店，在这里玩家可以聚会、聊天、交易物品、玩扑克类的桌面游戏，穿越高级的服装可以进入的场所也越高级，这也决定了玩家可以取得任务的种类。

《代理人》并不会提供玩家直接Loot物品的机会，取而代之的是玩家可以获得“人员”和“技术”图表，它们可以将任务中遇到的技术、咨询和工程方面专家加入进玩家的组织来。这些技术人员完全可以胜任007系列电影中“Q”的职能，玩家从他们手中可以获得新的稀奇古怪的高科技装备。

《代理人》也会在PS3上登场，届时或许来自PC和PS3平台的玩家可以共处一室进行联机或是对战。P



暗杀也是游戏中的重要部分



游戏中的火爆场面比比皆是



角色身上的效果类似Cel-shader

战地英雄



Battlefield Heroes

类型：在线射击
制作：DICE Sweden
发行：美国艺电
上市日期：2009年第一季度
推荐度：★★★★


游戏的爆炸效果也如同卡通画中的风格

《战地》系列是EA旗下著名的品牌——二战或现代战争的背景，可容纳64人同时在线，兵种和多载具让游戏玩起来热闹非常。原开发商瑞典的DICE在完成了《镜之边缘》后也即将推出《战地》系列的新作《战地英雄》。

和以往写实的“战地”游戏不同，《战地英雄》是一款如同《军团要塞2》的在线射击游戏，也就是说整体风格偏向于卡通，敌我双方和环境载具都是一水的可爱造型，这里少了一份战场的肃杀，但是靓丽的色彩和有趣的模型让游戏看起来别有一番风味。难得的是，新作并不是面向高端的全新续作，它更像是个外传式的作品，人数载荷减少到16人，为照顾低端平台的流畅性这是可以理解的。此外，游戏的客户端完全免费，加入了道具和外观的收费项目，这让《战地英雄》有一股十足的休闲味道。

《战地英雄》的世界风格明显，玩家通过交通工具和武器的模型一眼就能看出本作还是沿用“第二次世界大战”的背景。不过，对战双方的阵营并不是轴心国和同盟国，取而代之的是被称作“国际军”和“皇家军”的两大集团。游戏放弃了写实路线，用一种无伤大雅的卡通片风格缓解了交战时的对立，没有明显的道德分别，玩家选择哪一边都没有倾向性，纯属娱乐。

《战地英雄》还是有兵种制的，主要为士兵、炮手和特种兵三个不同类别。“士兵”是最常见的战斗单位，“炮手”的火力强大，但是移动速度非常缓慢，“特种兵”拥有一些渗透方面的优势，能在很多地点保持隐身的特性，速度也足够快，但是本身的脆弱是其致命缺点。有趣的是，《战地英雄》类似MMORPG一样在屏幕下设有快捷方式的动作条，比如“士兵”这个单位可以在手枪和冲锋枪之间切换武器，枪械可以发射出燃烧弹这类特殊弹药，并且玩家可以选择某项技能快速击飞面前的敌军士兵或者交通工具，在对付用匕首暗杀的“特种兵”或者正前方驶来的装甲车时，这个技能相当实用。同时技能也拥有各自的冷却时间和使用限制，这使得游戏玩起来在很多时候很像WoW，甚至游戏也有着短暂时间内瞬间提升生命值的医疗工具。

《使命召唤4》使得技能搭配在FPS游戏中迅速走红，《战地英雄》也同样具备大量职业特性和自定义技能库，玩家根据兵种的差异可以自由搭配技能组成自己顺手的战斗单位。玩家如果钟爱手榴弹，就可以加强这方面的技能，将投掷武器的数量和威力大大加强，但技能的冷却时间又限制了战场上出现无节制大量乱扔炸弹的行为产生。绷带可以缓慢帮助玩家恢复生命值，这个技能真正具有价值的地方在于它还会在角色周围形成一个医疗光环帮助附近的队友。炮手可以激活一种短时间的群体护盾来反射袭来的炮火，队友们可依次触发它保证每个同伴的安全。

DICE的制作人员曾经在2006年到韩国进行考察，看来他们也融合了很多韩式休闲游戏的玩法。同时游戏通过Steam等网络平台免费发布，玩家可以下载之后任意进行游戏。当然，《战地英雄》也向亚洲的网络游戏特色取了经，玩家可以花钱购买各种衣物和装饰项目丰富自己的人物，此外，在多人游戏中令你的角色获得别人不具备优势的消费道具和装备也同样存在。玩家可以通过在线交易获得大量免费用户无法获得的特性，这令他们可以避免因为在线时间的不足而成为游戏中的弱势群体。DICE毫不讳言，游戏针对两类玩家：有充足在线时间和肯大量烧钱的休闲玩家，他们充分考虑到亚洲游戏盗版市场的盛行，故采用这种获得商业成功的游戏体制，也就是说《战地英雄》面对的用户很大一部分就是亚洲地区的玩家。P


游戏采用第三人的视点，狙击的时候会切换到第一人称视角


游戏的主题比较轻松



星门世界



■北京 Fish

Stargate Worlds

类型： 大型多人在线
制作： Cheyenne Mountain
发行： FireSky
上市日期： 2009年
推荐度： ★★★★


奇幻的游戏背景


骨瘦如柴的外星人？

浩瀚的宇宙里有许多异形文明留下的时空门装置，人们通过激活它可以方便地来往于各个星球而不必进行漫长的恒星间航行。但是星门的另一侧是多种多样的文明形态，他们都比人类科技先进，有些是友好的，有些则是充满敌意的，有些种族已经突破了当前生物进化的界限，他们以一种“飞升”的方式达到了更高的进化层次。稍后你会发现，古人类也是飞升的高科技种族，在这之前他们为自己的造物所迫，不得已来到现在的地球，在过去的盟友和敌人的纠扯下，人类吸收了军方、科学家和考古学家组成研究各个星门的组织。这也就是美国科幻连续剧集《星际之门》系列的故事背景，它来自于米高梅公司于1994年推出的大受欢迎的电影《星际之门》，随后不断衍生出了《星际之门——SG1》《星际之门——亚特兰蒂斯》以及今年开始在美国科幻频道播出的新剧集《星际之门——宇宙》这些科幻剧集，他们形成了一个庞大的虚构世界。自然，新兴的网络游戏工业和多媒体影视工业也会把它打造成一款在线的《星门世界》。

在2006年，米高梅工作室与Cheyenne Mountain娱乐打算共同打造线上版的《星际之门》，Cheyenne Mountain娱乐之前并不引人注目，不过它的主要工作人员都是在游戏行业打拼多年的老鸟，开发部的副总裁Joseph Ybarra曾经在EA任职超过20年，早期EA的一些著名游戏，比如《M.U.L.E.》《辐射》《冰城传奇》都有他的足迹，也有着参与《魔剑》《黑客帝国在线》的工作经历，可称得上是经验丰富的PC游戏发展见证者。艺术总监Stu Rose为暴雪的《魔兽世界》《暗黑破坏神》项目工作过，此外，Cheyenne Mountain娱乐和自己组建的发行公司FireSky还有来自各个游戏公司的精英，看看他们的履历表上你就会发现，诸如《银河飞将——预言》《Earth & Beyond》等知名游戏都赫然在目，尽管他们不见得都那么成功。看起来Cheyenne Mountain虽然名不见经传，却有着游戏工业中少见的人力资源。

光有着这么一批人马在现今白热化的MMO市场杀出一条血路还是不够的，《星门世界》采用了当红的UE3作为自己的图像引擎，同时购买了Big World的网络开发工具套件。Epic Games的UE3自不必多说，《星门世界》采用它保证了优秀的图形质量，与市面上古旧的图形引擎相比还拥有相当的优势，这也是网络游戏开发商越来越多采用UE3的原因之一。Big World Technology则是一家澳大利亚的著名网络游戏中间提供商，它专门提供大型在线游戏的结构解决方案和技术平台，在已经采用Big World服务的游戏中，也有网易的《天下贰》和Farlan的《光明与黑暗》。


这个场景看起来不怎么外太空呀

从一开始，主创人员就宣称《星门世界》要避免与市面上常见的MMO游戏同质化，《星门世界》提出了以探索与外交为乐趣外加PvP模式的内容。游戏开发人员创造了数量庞大的星球供玩家探索，除士兵和军事组织外，考古学家和科学家也是游戏的重要组成部分。考古学家拥有少量武器，他们主要通


高科技风格的游戏场景

过在探索遗迹过程中的解谜游戏和少量的战斗来区别于军职人员的游戏流程，而科学家更是纯粹的和平主义者，他们通过技能，回收和研发科技装备，制造仪器，推动剧情发展参与到多人的游戏世界中来。《星门世界》宣称不同于常见的打怪升级模式，而以剧情驱动的单机游戏方式扩展玩家的游戏体验。如果把目前的资料剖开来看，《星门世界》更像是一款融合了单机游戏不同元素再加上玩家间互动的产物，他们希望不同类型的玩家都能在《星门世界》中找到乐趣，并能发挥自己的作用，避免游戏偏向单纯的滥强玩家和刷子。很多欧美游戏开发商已经注意到，缺少变化、机械的高强度堆数据模式已经严重阻碍了MMO游戏扩展用户的进程。



游戏中的武器装备多种多样

游戏中主要采用《星际之门——SG1》的剧情，玩家的PvP内容包括Jaffa内战。因为新剧集的推出，《星门世界》可能也会包含部分《星际之门——宇宙》的元素。虽然在剧情以SG1为主，但是游戏中的大量科技、装备和室外环境也有着《亚特兰蒂斯》的强烈印记，如果《星门世界》运营顺利，在游戏的第一部资料片中将会着重引用《亚特兰蒂斯》剧集的内容。在游戏的截图中，有很多部分展示了Agnos的风貌特色。

游戏的战斗部分看起来更像是一个小队战术游戏，掩体战斗系统将占有很大的比重。据开发人员宣称，掩体战斗系统的创意更多来源自桌面纸笔游戏，而非其他同类单机游戏，战斗中位置选择和进攻路线如同战术游戏一样注重时机和策略。同样游戏的生产系统也很特殊，玩家可以通过战场上的战利品来分解自己需要的原材料，然后根据需要研发各种装备。一般来说，不同种族的装备在学习限制上并没有严格规定，不过本族科技的专精速度总是优于外族科技。游戏也提供了大量“星门”剧集中虚构的武器，比如Goa'uld的许多标志性装备，适用于远距离穿透攻击和区域爆破攻击的长柄武器，适用于小规模和室内战斗的快速突进手枪扎内铁尔（Zat'ni'kate）爆破枪，用来实现诸多控场手段的Goa'uld绶带装备手套，用来渗透和暗杀的亚沙克匕首等。制作人员保证这些武器都是独特的、不可替代的，玩家需要根据任务和战场实际形势选择合适的装备。

由于武器系统涵盖了“星门”主要种族的各类型科技，包括电浆、火焰、低温、电和辐射等，根据截图和演示图像的信息我们判断，在掩体战斗系统的战场上，像火焰喷射器就属于压制型武器，如果你能够成功压制住掩体后的敌对势力，对于友方部队能够迅速突破和占领战场将是至关重要的。

虽然游戏中的装备众多，游戏也强调探索未知世界，但是开发者有意不提供任何载具，向往剧集中的大型太空舰船的玩家可能会失望，开发者认为应该突出星际之门的作用，玩家的机动行为都要围绕着这些人造虫洞展开。在宣传动画中，人类、Asgard和自由的Jaffa穿越了星门来到一个异界国度传递和平与交流的愿望，却被战火中的另一个世界所困，在游戏中也要着重强调你永远也不知道踏出这一步面对的是怎样的世界这种独特的诱惑力。

关于游戏中另一重头戏，PvP在SG1中延续Jaffa内战的主要矛盾，玩家可以选择阵营：人类、Asgard、自由Jaffa的联盟，还是Goa'uld和他们忠诚的护卫Jaffa以及被他们控制的凡人。游戏中的PvP也与任务和剧情联系紧密，这是为了吸引狂热的“星门”粉丝群，除去热衷PvP的游戏玩家外，开发人员也希望能够吸引不同取向的玩家形成新的用户群。

游戏的社交系统有些新意，除去常见的玩家公会设置（在《星门世界》里以“部队”（Command）为单位）外，有类似小队副本的临时玩家单位“班”（Squads）和类似微型公会的玩家自建组织“小队”（Team），也有相当于Raid的组队单位“排”（Platoon，24人的团队），游戏还可能会出现由不同部队组成的玩家间联盟，联盟也会有特殊的频道和建制，不同阵营的玩家之间是可以进行交流的。

在今年，Cheyenne Mountain将组织测试人员对《星门世界》的Beta版进行封闭测试，如果顺利，将会使用更多的测试人员来校正系统的稳定性，按照计划最后在今年秋季进行游戏的公开测试。虽然到目前为止还没有看到预想中的消息公布，不过游戏的完成程度看起来已经很高了，越来越多的欧美大型在线扮演游戏处于厚积薄发的状态中。随着北美市场的日益白热化和互联网技术的进步，处于国内的玩家也将有更多机会接触到欧美在线游戏，这将给不同口味的玩家群体提供选择，扩展新的玩家群体也许能使国内的网络游戏市场出现崭新的气象。P


宽大的室内场景


广袤的沙漠


战火洗礼后的村庄



异星生死斗
——《无主之地》

类型： 角色扮演射击
制作： Gearbox Software
发行： 2K Games
上市日期： 2009年秋季
推荐度： ★★★★

■天津 哑哑

Borderlands

每位英雄都有自己的身世

把科幻、动作射击、角色扮演、火爆赛车等配料同时丢进一口大锅，Gearbox为他们的新作《无主之地》烹烩出一种新的游戏分类——RPS，角色扮演射击（Role Playing Shooter）游戏。话说在遥远的未来时代，人类在银河系边缘发现了一颗适宜居住的行星潘多拉，据说那里遍地都是富饶的矿产，先到的人会成为资源紧缺时代的亿万富翁。带着一夜暴富的渴望，许多人搭乘殖民飞船前往潘多拉开启了宇宙淘金热潮，不过当他们到达后才发现潘多拉是一颗资源贫瘠的行星，除了外星文明遗留下的古老废墟，再没有什么值得寻觅的东西。发现上当后，有钱人纷纷离开，那些穷人只能留在这片废土上，过着混乱无序的蛮荒生活。有人通过找到废墟中的外星人科技产品发了财，大多数人依然过着饥寒交迫的生活，第一批移民抵达7年之后，潘多拉漫长的冬季宣告结束，地表下涌出无数从冬眠中苏醒的怪兽虫子，它们对占据了自己家园的人类毫不客气，遭到攻击的殖民者们损失惨重。就在这时，人类的一支探索队在某座山峰上发现了一个堆满外星人技术和秘密的洞窟，他们刚把这个惊人的消息报告给总部，就被某种强大的守卫力量全部消灭。毫无疑问，这个装满宝贝的洞窟是战胜怪兽和虫子的唯一希望，但是没有人知道它到底在哪里。为拯救这个世界，3位英雄踏上了冒险之旅。

本作中玩家可分别操纵3名主角，他们各有自己的身世背景，拥有的特技和能力也不相同，英雄们甚至还有个人专用的强化配具。莫迪坎到潘多拉来找一个叫尤吉利的男人，得知对方死亡的消息后，他仍然坚持搜寻尤吉利的死因和遗物，莫迪坎的游戏模式属于孤身狙击手的类型，玩家操纵他可以从很远的距离外准确命中敌人，莫迪坎在队伍里也能提升队友的射击精度和爆头几率。在游戏后期，莫迪坎还将获得一只外星生物协助战斗。罗兰是一位退役的职业军人，高强度的训练使他成为一台杀人机器，当罗兰得知某个帮派势力的头目可能就是10年前杀害他亲人的凶手时，这位老兵立刻被狂暴的怒火吞没。罗兰属于后勤支援型职业，他可以提升队友获得的经验值、强化武器杀伤力、提供额外弹药，还能增加大家受伤后的回血量。莉莉是一位拥有强大超能力的女妖，这种由人类变异而成的新生物总共只有6只，他们都有翻江倒海的本领，但却无法控制这种能力。莉莉来潘多拉是来寻找另一位女妖，她想揭开自己的身世之谜，这位未来时代的女魔法师可以提高队友的射速，还能发射阻挡敌人的魔球，或让队友移动速度加快。作为RPG，3位主角都有经验值和级别概念，升级后可选择提升某些基础属性，如生命值、弹药负荷上限、射击精度等。每位主人公还各有3套技能天赋树系统，通过不同侧重方向的培养可以打造出风格迥异的战术套路。玩家通常以第一人称视角进行战斗和冒险。车辆载具也在本作中扮演着重要角色，玩家可驾驶各种奇形怪状的车辆狂奔于荒凉的行星表面，车辆不仅是交通工具，同时也是战斗武器，竞速追击敌人或怪物，以车载武器开火射击，最绝的是坐进车后还能随意和队友调换位置。冒险中还能接到各种任务，这些任务看似毫无关联，但实际上主线剧情的脉络就隐藏在一个接一个的分支任务之中，通过完成任务，玩家可以获得包括新武器在内的各种奖励，有时还能激活推动主线剧



50万种枪你想要哪一支？

异世界风格的游戏画面

情发展的特殊事件。

《无主之地》最吸引人的亮点是它无处不在的随机生成系统，游戏里出现的怪物外形就是由系统随机产生，因此每次重新进行游戏都能看到不同的怪物。这款游戏里还有大量随机生成的枪械，这个“大量”有多大呢？整整50万种！注意不是50万支枪，是50万种不同属性的枪。敌人被消灭后会掉落枪支，当玩家操纵主人公走近时即可看到该枪的各项属性，只要留心几项关键参数就能判断这枪好不好，值不值得捡起来保留或替换现有武器。有时玩家还可以直接通过掉落枪支的外形判断其价值，例如长枪管表明这是一支远射程的枪械，如果带望远瞄准镜远程攻击效果会更好，如果弹匣大又长装弹量肯定多，带颜色的话则表明它还有燃烧、腐蚀、电击等多种附加伤害属性。多种参数的随机组合有时也会创造一些令人目瞪口呆的结果，比如用霰弹的左轮手枪，能发射追踪火箭的步枪，使用这种步枪的玩家可以瞄准并轻松锁定目标，扣扳机后就等着听爆炸声吧。英雄们操纵各类武器时都有熟练度参数，经常使用可以提升熟练度，熟练度越高使用该类武器的威力和精度也越理想。游戏里的地图也是随机生成，除了城镇和主干道固定不变，野外的地堡、塔楼、洞穴、植被、敌人随着每次重新游戏都会出现在不同位置。Gearbox保证玩家在旅行中绝对不会看到任何切换场景的载入等待画面，所有随机生成过程瞬间即可完成，考虑到这个制作团队在《半条命》和《战火兄弟连》两个经典系列中的出色表现，他们的许诺应该有很大可信度。


射杀天空中的飞兽

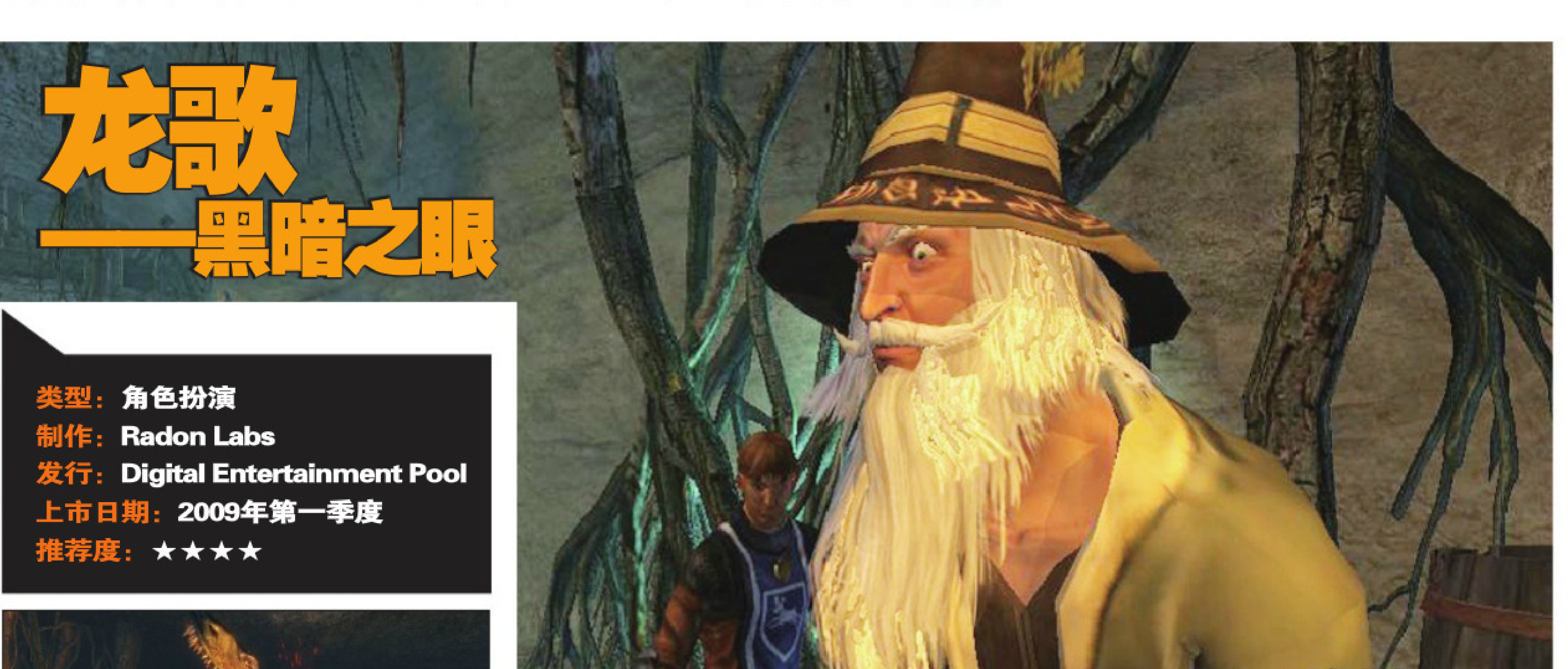
在异世界行星的土地上肆意飙车，用50万种枪械与敌战斗，加上大量任务和多技能养成系统，《无主之地》显然是一款相当令人期待的综合型游戏。


英雄末路的景象


扫射巨大的怪兽


与怪物的惊险竞速

龙歌——黑暗之眼



■云南 萌萌

Drakensang: The Dark Eye

类型：角色扮演
制作：Radon Labs
发行：Digital Entertainment Pool
上市日期：2009年第一季度
推荐度：★★★★


居然还有恐龙这样的大型兽类

角色扮演游戏是一个相当古老的类型，它的源头直接来自计算机普及前的纸笔游戏，此类游戏的实质就是一个模拟现实世界的数学小模型。现在角色扮演游戏相比诞生之初有了相当大的改变，当然，包括技术上的革新，游戏方式和游戏结构都产生了改进和创新。在早年因为技术的限制，角色扮演游戏的开发者们不得不直接将桌上游戏的文字和表格直接移植到视频角色扮演游戏上，这令游戏极度抽象，直观的绘图少得可怜，大部分要靠文字描述来与玩家进行交互。所以在相当长的一段时间里，只要少数的核心玩家才会钟爱计算机上的角色扮演游戏，也令人们将“RPG只有Geek才玩”的这种印象根深蒂固地印在脑子中。除去系统外，故事情节、角色、升级和交际互动也成为RPG的重要元素。

今日的角色扮演游戏已经逐渐摆脱了“数字”游戏的面貌，计算机技术的进步令开发人员的新想法不断得以实现，当然越来越丰富的元素扩充了RPG的核心概念，不过RPG最关键的部分仍然是不可见的情节和角色，玩家的扮演行


矮人的形象都差不多

为在游戏中的互动和反馈。所以外观的进步并没有充实RPG的游戏体验，相反，很多人越来越怀念以前玩过的作品。

系统的简化令游戏更容易上手，接受面也更广，教学关的普及也令很多新手不会进入游戏后一筹莫展；游戏的系统越来越直观，新派的游戏强调良好的人性化指引，玩家群体在RPG越来越华丽的画面进步、融合其他游戏的趋势中被稀释了，“古典”角色扮演游戏甚至被单独分离出来用来区分与“动作RPG”“多人在线RPG”“混合型RPG”之间的差异。在如今越来越难以分辨传统RPG的市场中，很多人会怀念老派RPG。道理其实很简单，游戏越具象，拥有明确的目标和指引越多，玩家想象力发挥的空间也就越少，投入性也同样减少。北美游戏工业化的程度在近几年达到了巅峰，于是越来越多的人们把目光投向了相对稳定的欧洲游戏行业。

说起德国游戏，很多玩家的固有印象就是严谨、复杂的模拟游戏和策略游戏。《哥特帝国》是最有名气的欧洲角色扮演游戏，但是它看起来并不老派，如果你以为欧洲的角色扮演游戏就只有“哥特”“巫师”一样的游戏就错了。2008年夏季，德国市场上曾经一度被一个陌生的品牌所占据，它的各种版本取得了销售榜上的王者地位，它就是《龙歌——黑暗之眼》。这款游戏在德国、瑞士和澳大利亚都取得了巨大的成功，现在它的国际版本将在今年登陆西欧和北美市场。

《龙歌》来自德国第一名的桌面角色扮演系统，这个系统也就是欧洲占据统治地位25年的纸笔游戏——《黑暗之眼》（TDE），《龙歌》是这款系列12年来唯一一部电脑角色扮演游戏。

它的故事由TDE的创作群体编写，这就令TDE的铁杆用户可以放心购买《龙歌》。TDE的背景世界Venturia十分接近现实的欧洲中世纪，当然它不能被归类为低魔设定，兽人和矮人这类奇幻种族在TDE里非常常见，女性的社会地位并不低，她们能胜任铁匠、军队的军官和圣职人员的领导者等工作岗位，魔法和神迹充斥于人民的日常生活中。TDE在德国就像是DND在北美的地位，你也能看到它们的相似之处。《龙歌》就是一款古典的小队角色扮演游戏，角色规划、丰富的天赋技能、物品和装备、史诗性的情节、鲜活的人物、生动的对话和富有战术性的战斗系统都会出现。

游戏看起来很像是“NWN”系列，《龙歌》同样可以在任何时间里暂停游戏，玩家有充足的时间下达精确的指令、更换武器、使用药剂或释放法术。玩家在战斗中有丰富的指令选项，比如咒语和法术类别的细节和各式各样的特殊攻击。玩家思考策略决定着战斗的走向，通过指令游戏可以按照预想的战术进行下去，玩家发现势头不对也可以马上更改之前的方案。

《龙歌》的情节是重要的基石，它将驱动游戏进程，玩家在戏剧性的故事下选择角色的动机，引领着角色的关系和他们的命运走向。通过特写镜头和过场，表现人物的性情和特点，塑造令人印象深刻的形象。对话也是游戏中的重要元素，它能影响到任务的解决方式，也会决定故事的走向。游戏中设计了大量动态的对话树分支、交际技能，比如欺骗或者说服的等级会令交谈结果千变万化。玩家不能用简单粗暴的方式试图完成任务、推进游戏，对话是重要的游戏内容。

在德国有将近700万的TDF纸笔玩家，他们每个人心中都有符合自己想象的Aventuria世界。所以开发小组战战兢兢地请来桌面系统的创作班底来撰写故事和作为制作顾问监督《龙歌》，保证游戏原汁原味。因为我们绝大多数人对于TDE可以说是一无所知，倒让中国玩家摆脱了原作的枷锁，更容易融入到游戏世界的探索中去。

开发人员并不想让游戏受其他成功的RPG影响过大，他们想创造一个充满欧洲风味、神话和传奇味道的世界。取材于德国境内的群山、古堡和城镇的地貌环境给游戏带来现实主义风格。制作人们不光探访了德国的弗兰肯尼亚，他们也考察过波西米亚和土耳其境内的历史古城。为了令游戏中的城堡真实，设计人员穿越了巴伐利亚、萨克逊尼亚和图林根州的古代堡垒，将历史上真实的建筑风貌再现到游戏中去。《龙歌》中的地域分割明显，有友善的村庄、宁静的小城镇、阴暗的密林、雾气弥漫的沼泽、开阔的河谷、天气多变的山顶，当然也有着矮人的地下城这样奇幻风格的景物。

打造《龙歌》的Nebula引擎是一款多功能引擎，它的结构方便开发人员整合如Speedtree这样的第三方技术丰富游戏的声光效果。开发人员声称为了让更多的玩家可以玩到这款游戏，所以并没有考虑时髦的Vista平台和DX10接口，当然在外观上使得《龙歌》没有什么特别之处。不过作为一款注重单机的老派游戏，如果你的机器跑不动NWN2：SoZ，那么尝试一下德国人的“龙与地下城”也不失为一种积极的选择。P


游戏的光影效果还算不错


法师在释放类似燃烧之手的法术


与山丘巨人的战斗


城镇的社交是游戏的重要部分

上市游戏热报

■晶合实验室 仲恩

前言：本期主要推荐三款作品：《辐射3——安克雷奇行动》《无冬之夜2——泽希尔风暴》和《我是一颗小水珠》，前面两款不必多说了，都是大家耳熟能详的知名游戏，最后一个则是既锻炼了脑力又灵活了手指的益智动作类游戏，推荐大家尝试。

辐射3——安克雷奇行动
Fallout 3: Operation Anchorage

首先，“安克雷奇行动”的时代背景设定在距离《辐射3》正篇故事“遥远”的过去，确切说是在核战争爆发之前。实际上，这个任务是让玩家参与一次过去美国军方开发的战争模拟训练，在计算机创造的虚拟世界中远征冰天雪地的阿拉斯加，与某国军队展开殊死较量。作为一场大规模战役的模拟，这个任务中将包含大量的激烈战斗场面，不过玩家的任务执行方式似乎是可以选择的，可以是正面的阵地战也可以潜入偷袭的方式进行。作为奖励，在这个虚拟任务中得到的武器和技术将可以拿到正篇故事中使用。

制作厂商	Bethesda Softworks
游戏发行	Bethesda Softworks
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年1月31日



推荐度：85

无冬之夜2——泽希尔风暴
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

游戏最大的不同就是故事剧情采用了开放的方式进行，玩家不再是单调的完成主线任务，而是有不同的剧情和结局。玩家可以自行编辑队伍成员，同时本作增加了更多的职业和技能，除了种族和职业，本作中经济系统也进行了强化。

制作厂商	Obsidian Entertainment
游戏发行	ATARI
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年1月16日



推荐度：85

战争领袖——国家冲突
War Leaders: Clash of Nations

游戏共有7个国家可供选择，你可以操纵本国的元首、将军、战斗英雄、外交、探索、侦察等。游戏的军队调度是采用简单的拖放来进行的，你可以将一支军队用鼠标从自己的领土拖到敌方的领土上。游戏中还有夜战、天气预报，重要的是游戏共有600种作战单位，历史上出现的作战单位都会出现。地图共有80张，完全按照历史上真实的地图制作。

制作厂商	Enigma Software
游戏发行	CDV Software
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年1月24日



推荐度：85

美国职棒大联盟行政经理
MLB Front Office Manager

在游戏中，玩家可以像现实中的棒球经理一样，带领一支球队，从春训开始，经历美国职业棒球大联盟的整个赛季，直到全国决赛乃至世界锦标赛。游戏有两种截然不同的游戏模式。在“职业生涯模式”（Career Mode）中，玩家担任棒球经理的角色，在长达30年的职业生涯中管理一支球队，致力带领这支球队步入“名人堂”。在“联机模式”（Online Fantasy Mode）中，玩家可以在线与其他玩家进行正面交锋。

制作厂商	Blue Castle Games
游戏发行	2K Sports
游戏类型	模拟
上市日期	2009年1月29日



推荐度：80

浪漫鼠德佩罗
The Tale of Despereaux

游戏中玩家将有机会领略童话故事中的场景，并操作德佩罗体验电影中不曾出现的故事。游戏为了照顾到不同年龄层的玩家而设计了不同的难度，使所有人都能体验到游戏的乐趣。



制作厂商	Brash Entertainment
游戏发行	Brash Entertainment
游戏类型	动作
上市日期	2009年1月5日

推荐度：75

世界转变
Worldshift

《世界转变》是一款易于上手的“次时代”数字幻想即时战略游戏。游戏允许玩家在世界中搜寻并占有总数庞大的物品和强大的上古遗物，并借助其获得各种能力。这一设定使玩家自由变更战斗体验及游戏战术变为可能。在游戏中，玩家的任务就是搜集物品、消灭敌人并获得任务回报。



制作厂商	Black Sea Studios
游戏发行	Black Sea Studios
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年1月5日

推荐度：80

雷雨行动
Operation Thunderstorm

故事发生在二战期间，1942年，德国正处在高峰时代。玩家要执行刺杀任务，目标是：约瑟夫·戈培尔、海因里希·希姆莱和赫尔曼·戈林！游戏中可以看到很多二战的经典武器，共有9个关卡。



制作厂商	City Interactive
游戏发行	City Interactive
游戏类型	射击
上市日期	2009年1月31日

推荐度：80

我是一颗小水珠
I-Fluid

“我是一颗忙碌的小水珠，早晨一起来就得躲开餐桌上会把我吸走的台布，面包，还有蛋糕；一会儿又得以热锅上的蔬菜搭桥过去，不然我就要被蒸发得无影无踪了；稍不小心还有口渴的蟑螂对我虎视眈眈。为了追寻我的梦想，我还得经常从拥挤的聚会中穿行，在昏暗的厨房冒险，我是一颗勇敢的小水珠！”——好吧，说白了，这是一款益智类动作游戏，虽然看似简单，但玩起来还是颇耐人寻味的。

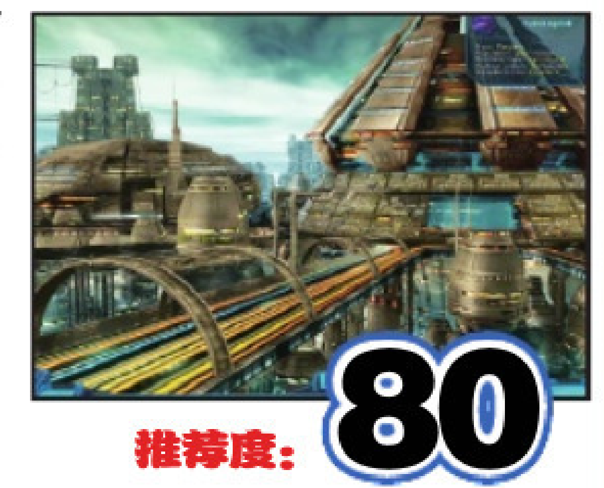


制作厂商	Exkee
游戏发行	Exkee
游戏类型	动作
上市日期	2009年1月31日

推荐度：80

太空游侠2——重置
Space Rangers 2: Reboot

游戏中包含太空战的回合制、黑洞战的街机制、地面战的即时战略制、文字冒险制等多种游戏模式，增加了10张新的黑洞战地图、27张新的地面战地图以及更多的任务难度，极大丰富了游戏的可玩性。



制作厂商	Elemental Games
游戏发行	1C Company
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年1月11日

推荐度：80

皇家海军突击队
The Royal Marines Commando

英国情报机关在某个绝密文件中获悉德国正在开发一种新型的U型潜艇，这项技术将会使纳粹拥有海上霸权地位并成为应对联合军的一大优势，于是皇家海军陆战队特种兵开始了行动。游戏中，玩家需要带领特种兵参与跨越法国、欧洲、苏格兰与挪威的紧张任务，游戏采用历史真实武器，光影效果逼真，AI制作得也不错。



制作厂商	CITY interactive
游戏发行	CITY interactive
游戏类型	射击
上市日期	2009年1月3日

推荐度：80

指环王——征服
The Lord of the Rings: Conquest

本作将让玩家控制系列里众多的角色和生物，进入到著名的战场中。从Cave-trolls到Oliphaunts再到Balrog，甚至Sauron，事实上整个世界都可以充当战场，多达150个银幕角色将会同一时间呈现在战场上。多达16位玩家能够联网对战，同时4个玩家可以在合作模式中一起过关。



制作厂商	Pandemic Studios
游戏发行	美国艺电
游戏类型	动作
上市日期	2009年1月15日

推荐度：80

镜之边缘
Mirror's Edge

游戏为玩家展示了一个能直接了解现代女性的视角。随着她们在炫目的城市中穿梭，体会紧张的战斗、高速的追逐和难解的谜题。带着这种从未见过的思潮，玩家将陷入Faith的世界。



制作厂商	DICE Sweden
游戏发行	美国艺电
游戏类型	动作
上市日期	2009年1月14日

推荐度：80

回归与传承
——波斯王子的传统与重生

■重庆 Jump

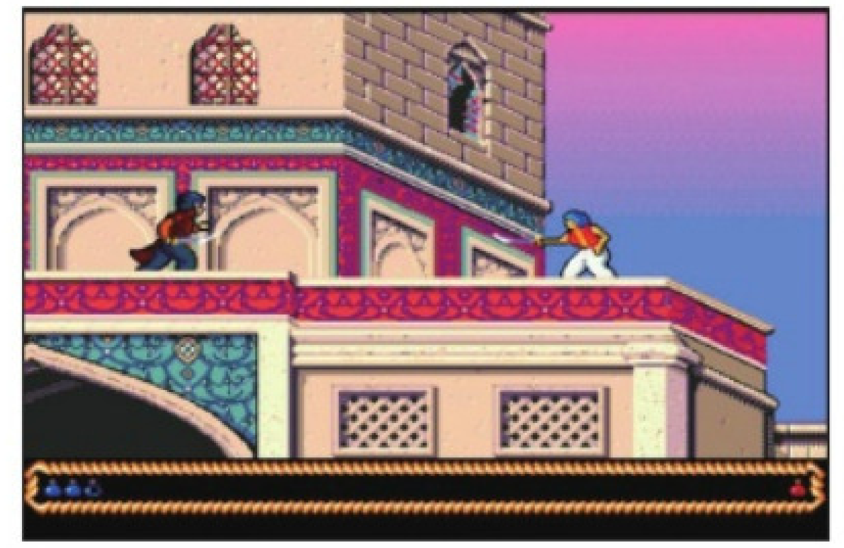
编者按： 紧接上期推出的这篇关于《波斯王子——重生》的评论，是从系列发展的角度上来审视《重生》，与上期不同的是，本篇的观点更多从褒奖的角度出发。在看完这两期的文章之后，你是否对应该怎样评价《重生》产生了疑问？其实我要说的是——不必有这样的疑问。看似正反两方的观点，评价的却是同一款游戏，不同的其实是玩游戏的你。

时光回溯到平台游戏当道的20世纪80年代末，有一款“无名主角一小时内干掉维齐尔大臣娶了波斯公主从此成了王子过上幸福生活”并简称为《波斯王子》的Apple Ⅱ平台游戏，携早期电脑游戏角色动画流畅度飞升之特长转战十数个平台，一时威风八面叱咤风云，其名讳连意大利胡子水管工大叔和史上最快音速刺猬也要忌惮三分。多年之后，水管工大叔还是水管工大叔，最速刺猬还是那只刺猬，王子却已改头换面几易其身，时而胡子拉碴凶神恶煞，时而灰头土脸痞气十足。大叔仍然吃了蘑菇就变大，嚼朵小花就喷火，水管城堡和云，阳光沙滩和海，无论从平面到3D再到体感，包围在喝彩声中的大叔拿奖拿到手软。但裹头巾拿弯刀的王子就没那么好运了。3D人物拿把武器很容易被人误解成砍砍杀杀的动作游戏，挥砍要华丽、动作要喧哗，但丁的眼神隼龙的身段奎托斯的武器，于是王子迷失了，迷失得很厉害。

1999年的10周年作品《波斯王子3D》几乎砸了王子殿下的招牌。虽说从2D到3D的进化是那个时代游戏延续的必然需求，但把做2D游戏的思路照搬到3D游戏模式中基本不是什么明智的举措。如果说蹩脚的操作和尴尬的谜题设置尚且可以忍受的话，游戏那无尽的Bug和毫无逻辑的镜头则完全毁了这个游戏。仓促的赶工痕迹处处可见，角色AI根本就是灾难，玩家经常会因为荒唐的镜头设置看不到自己甚至白白摔死。照搬2D模式的老套战斗没有任何创意，几个按键重复就可以赢得所有对决，甚至时常会出现敌人卡住不动的境况。本作后来还移植到了SEGA的Dreamcast主机上意欲垂死挣扎。对此，美国Dreamcast官方杂志毫不留情地给出了3分的超雷作分数，宣告了《波斯王子3D》的彻底失败。随后波斯王子这块招牌也落入了法国巨鳄Ubisoft手中。

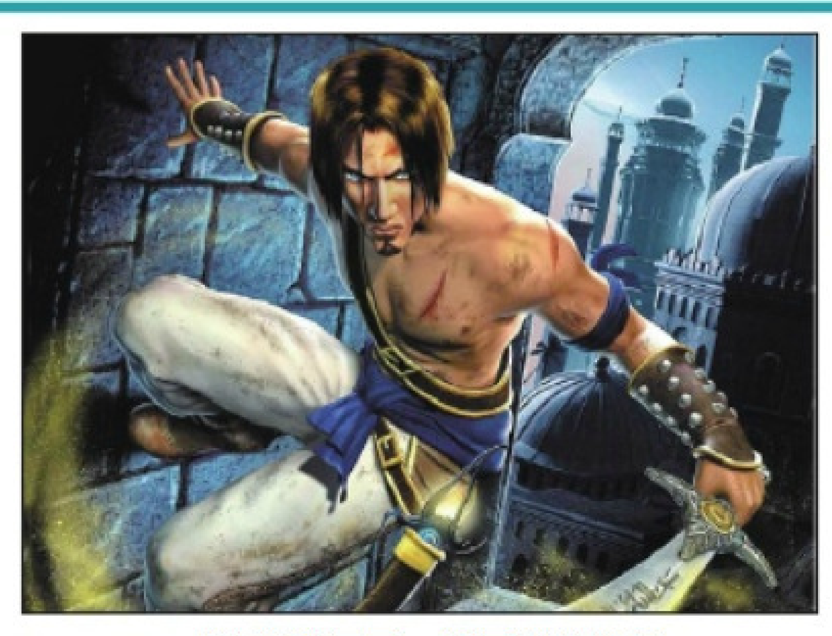
“时之砂三部曲”从商业意义上挽救了波斯王子这块招牌。当然，《时之砂》是一款曼妙的游戏，画面完美气氛渲染绝赞外加节奏控制得恰到好处，大部分谜题虽然都是跳来跳去找机关但关卡设计实属上乘。金沙弥漫的波斯宫殿里，蓄着山羊胡的王子一边上蹿下跳，一边将这个极富一千零一夜意味的故事娓娓道来，戏剧性的结尾也为游戏加分不少。这大抵就是平台游戏3D化之后的极致之作了，王子流畅华丽的飞檐走壁体操动作也不乏仿效者，连劳拉大婶为一搏眼球也闭关数年进修专业体操，终于在《“波斯”丽影——传奇》中有了上佳表现，这是后话。

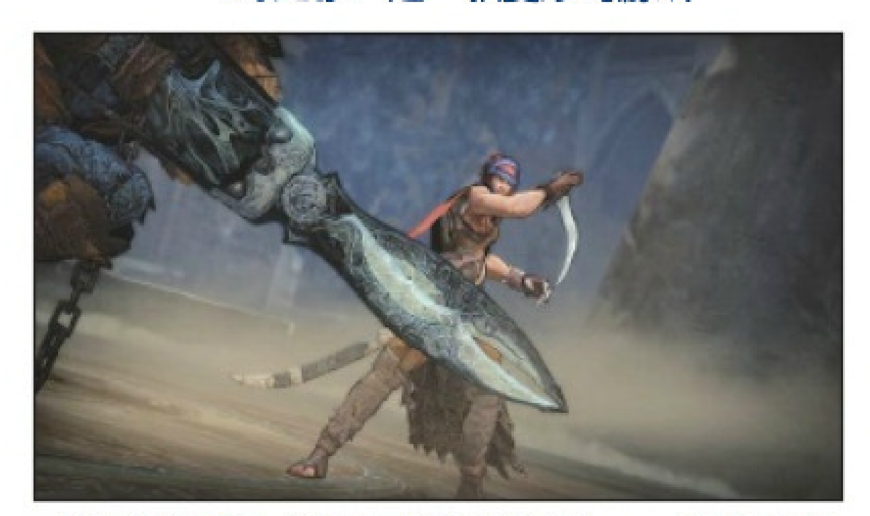
成功的品牌推出续作很正常，但我们都知道Ubisoft是家很容易妥协的厂商，说毫无原则毫无节操都不过分。比如《细胞分裂》这一好好的专业军事潜入游戏，有人抱怨剧情不曲折人物塑造不丰满，好吧，硬生生给山姆大叔担上国仇家恨和洗不清的冤屈，游戏的核心要素丝毫没见进步，剧情却面临瓶颈快要编不下去，这最新作都难产了好几年也没听说有什么突破，简直就是充满了悲剧色彩的自我迷失活剧。“时之砂三部曲”也是悲剧的见证者：抱怨战斗太弱？《武者之心》或者“朋克王子无双记”就大幅强化了战斗，时值暴力美学大流行，于是王子也残忍到了骨子里，砍头断肢一样不少，所幸怪物伤口喷出来的是沙子还不至于让


早期的“波斯王子”



《波斯王子3D》险些砸了王子的招牌


《时之砂》是一款曼妙的游戏


毕竟波斯王子源自平台解谜游戏，一味追求高难度的动作挑战只能误入歧途

这游戏全面被禁。天方夜谭式的浮华氛围没了，只剩下黑咕隆咚末日战场一般的漫天黑沙。群众纷纷表示狂暴王子既没有无双的快感也丢掉了解谜攀爬的成就感，甚至女主角也从一贯的清纯系公主转变成了性感御姐型魔女，这荒诞的风格变化让老玩家们很难受用。随后仓促推出意在挽回玩家的《王者无双》则有点侮辱玩家智商的意思了。PC玩家没玩过战神，但好歹也见过奎爷吧？这黑暗王子形态的武器算是啥，波斯版混乱之刃？王子的行头是越来越足了，但战斗系统比起几大经典ACT来仍然不止一两条街的差距。加入山寨的潜入暗杀要素也不能改变战斗的贫弱，而那幕间的马车追逐战则根本让人不知所谓。面对这种流行游戏要素大杂烩，玩家如坠云里雾里，到头来连游戏究竟玩的是啥都忘了。

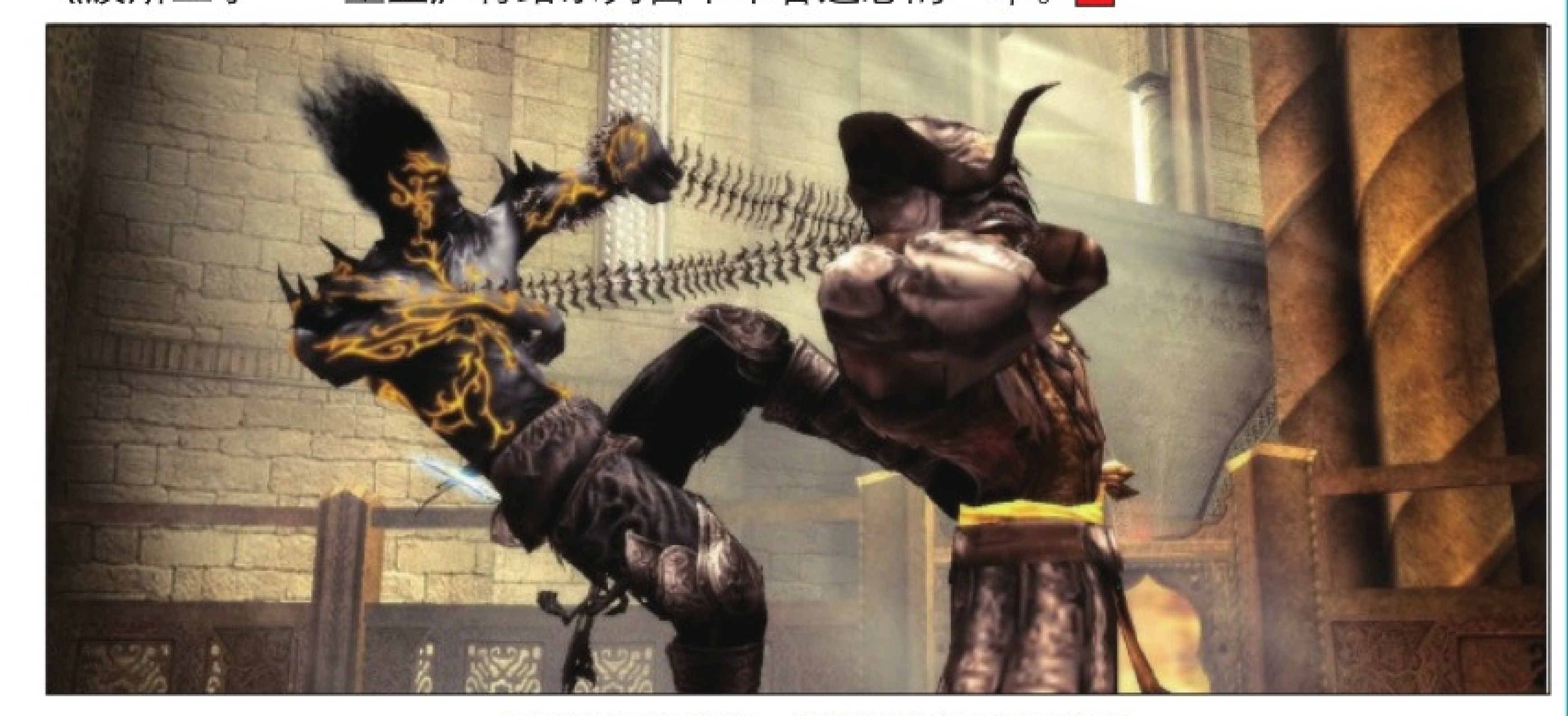
游戏的风格是一种很容易被追根溯源并且往往必须追根溯源的属性。如果一款《命令与征服》做得精细而缓慢那就必定是离经叛道，快节奏的坦克大战是从初代起就烙在系列招牌上的固有特质。要追溯“波斯王子”的最初风格，时光镜头得回溯到1989年对准那盯着房间里上蹿下跳的弟弟发呆的乔丹·迈科勒，系列最初的设计者。沉迷于阿拉伯神话的迈科勒最开初只是想做一款有着天方夜谭风骨的电脑游戏，虽然后来我们知道这出伪波斯童话里上演的仍然是解救高塔中的公主这种老套的西方骑士小说剧情，但在那个马赛克色斑角色时代，迈科勒仍然出色地构筑了栩栩如生充满童话感的古波斯场景和角色。这还不够，迈科勒率先使用了胶片动作捕捉技术，将他弟弟上蹿下跳的动作转换成角色动作制作进游戏中，这使得游戏角色的动作流畅度和观赏性取得了卓越的进步，这也是《波斯王子》对后世游戏影响最大的一点。由此可见，《波斯王子》最初的风格有二：其一为独特的异域天方夜谭游戏氛围，着重体现在画面的梦幻感，角色和场景浓厚的古波斯风以及王子公主的童话主线故事上；其二为以卓越的游戏画面和流畅而华丽的角色动作为支撑的游戏视觉表现。最初的《波斯王子》正是因为这两个要素而大受欢迎，而完美符合原作精神的《时之砂》也再次取得了一致的好评，并使得系列重获新生。随后的《武者之心》也好，《王者无双》也好，加入了太多的流行游戏杂烩元素反而冲淡了游戏原本的风格，实为不伦不类之作。

从这个意义上说，《波斯王子——重生》毫无疑问是彻底A回归传统风格的一作。无名主角和波斯公主艾丽卡手拉手拯救世界的剧情套路很老套却也单纯明了，觉得剧情不够矫情不够造作的同学大可出门右转，“最终幻想”的世界欢迎你。在《重生》中，华美梦幻般的场景和畅快淋漓的动作体验一样不少，卡通渲染引擎用在天方夜谭式的故事里再合适不过。卓越的艺术设定既是传统也是突破，黑暗世界的压抑让人脊背发凉，而清除黑暗拨云见日，生机盎然的土地回归之时的震撼足以使人忘记呼吸，如此一款美不胜收的游戏。传统的力量是巨大的，再也没有王子无双，战斗几乎都是1v1的正面冲突，主角精妙的脚步和绚丽的招式其灵感并非主流的喧哗ACT，而是最初作那简陋但趣味十足的格挡闪避刺杀战斗系统。尽管战斗难度略低，但并不妨碍战斗系统及其视觉表现给玩家留下深刻的印象。

游戏序章，当那位身份不知是王子还是沙贼的主角口中呼喊着前作公主法娜的名字出场时，老玩家们心中大概都会有一点轻微的触动。随后谜底揭开，法娜竟然是这家伙的驴子的名字，系列死忠们纷纷被扇了一耳光，哭笑不得。但随着游戏的进行，艾丽卡的出彩演出完全让人忘记了命运多舛的法娜公主。主角失足掉下悬崖时会有美女相救，各个机关和谜题都离不开艾丽卡的魔法，就连被敌人砍成重伤之时还能替主角疗伤。过平衡木时手拉手，交换站位时的旋转舞蹈，攀爬时乖乖伏在主角的背上，还不忘时而调侃一下笨手笨脚的主角：“你是故意想让我救你才总是掉落悬崖的吧。”和艾丽卡的光芒万丈相比，痞脸主角更像是个跟班的打手。（画外音：他本来就是厚着脸皮追着艾丽卡公主的吧……）

毕竟波斯王子源自平台解谜游戏，一味追求高难度的动作挑战只能误入歧途。但游戏中主角永远不死的设定还是不太明智。永远不死的主角有不少，如《异域镇魂曲》中的无名氏，但总归都是有“死亡惩罚”存在的。掉落悬崖立马被原地救起，战斗受了重伤马上得到治疗，这种毫无死亡惩罚的游戏设定只会让玩家因缺乏挑战而精力涣散，如同玩无限续关的街机模拟器一样味同嚼蜡。此外，为了照顾关卡设计而使得艾丽卡的接力跳跃能力无法选择方向，关卡结束后的光球收集因为关卡设计的无力而略显重复和乏味都给游戏留下了一些遗憾。

主流媒体评分方面，IGN的9.3分实属匪夷所思（IGN连《波斯王子3D》也敢给8.2分），相对客观的Gamespot给了本作8.0分的相对优秀分数便足以说明本作的卓越之处与缺憾并存的事实。但比起迷失方向的《时之砂》三部曲后两作，本作无疑回到了正确的道路上，并给玩家留下了一段印象深刻而美妙的游戏体验。简单易上手的操作和极具吸引力的画面表现也为系列成功俘获了一批新生代玩家。在此意义上，《波斯王子——重生》在享受其应得的褒美之时也给玩家们留下了期待续作的理由。多年之后，作为波斯王子系列的第二次重生之作，《波斯王子——重生》将给系列留下不容遗忘的一章。P


《王者无双》就是一盘流行游戏要素大杂烩



没有胜者的战争——暴白与暴黑之战

■陕西 recovery

<本文仅代表作者个人观点>

编者按： 鉴于本人一向是河蟹的爱好者，在收到这篇来稿时，第一反应是将文中的“暴白”通通改为“暴雪爱好者”，将“暴黑”通通改为“反暴雪爱好者”。但通读全文，这么做不仅多此一举，而且对降低火药味也毫无裨益。有白天就有黑夜，有姚蜜就有姚黑，有暴白自然也有暴黑。无论白或者黑的形成，大抵都是源于对某一类型某一厂商某一游戏的一个“爱”字，但爱又总是会让人陷入偏激。战争的双方因为“爱”而丢掉了客观，而貌似客观的中立者呢？譬如本人，无论如何抢占客观位，却又因为刊登本文而难逃“挑起事端，居心叵测”之罪名（笑）。正如文章标题，这就是“没有胜者的战争”。

最后废话一句，文中出现得较多的字母缩写中，SC=《星际争霸》，War3=《魔兽争霸Ⅲ》。

从一个排行榜的消失开始说起

北美玩家评分榜：

排序	游戏名称	分数
TOP1	战锤OL	8.70
TOP2	指环王OL	7.94
TOP3	星战前夜 EVE	7.75
TOP4	激战：派系	7.75
TOP5	无尽任务2	7.74
TOP6	[illegible]	7.70
TOP7	激战	7.69

北美玩家期待榜：

排序	游戏名称	分数
TOP1	[illegible]	7.36
TOP2	Aion《永恒之塔》	7.31
TOP3	星际迷航OL	7.28
TOP4	[illegible]	7.24
TOP5	星门世界	7.17
TOP6	[illegible]	7.14
TOP7	[illegible]	7.09

这个排行榜不再出现在国内媒体上，原因我们不得而知，百度也不得而知

经常上国内最大的网络游戏门户网站17173的玩家应该会知道，这个网站上曾经有一个北美网游排行榜，每周更新一次，可能你也在各种平面媒体上见过这个榜。本来这是了解国外网游走向的一个很好机会，无奈内容与很多玩家想象中大不相同，因此备受质疑，甚至还为此展开论战。至于哪里不同，从最近的一个排行我们可以看到，除了EvE在国内以每天平均在线人数约3000～6000尚存一息，其余的不是早已消亡就是从没听说过——《无尽的任务2》与《激战》先后在中国运营，前者早在中国的国情前败下阵来，后者更是还没开始收费运营就夭折在九城手中。但问题不在这里，问题是，WoW哪去了？

WoW的落榜，出乎很多玩家的意料。他们纷纷发表评论来表示质疑，比如说这个榜不权威啦，网站收了其他厂商的钱啦，或者干脆说这个榜的目的就是为了打击WoW玩家。神奇的是，每到这个时候，就会出现另一些玩家“拍手称快”。这些人平时潜伏在各大游戏论坛，伺机而动，每有不利于暴雪的消息便欢欣鼓舞，仿佛自己的敌人被打倒一般快乐。于是这个榜一经更新，就能看到这两大群体在下面大打口水仗，争论之惨烈，人身攻击问候家长已是稀疏平常（平时在论坛被别人喷受了委屈的玩家可以来这里见识见识，心理承受能力无疑会大幅度提升）。最无奈的是那些理性的人，他们中肯的评论刚一发表就会被淹没在狂热的海洋。

在这里笔者暂不讨论这个榜的权威性，但从这里却折射出一个现象：部分玩家对暴雪的崇拜已经到了看其他所有游戏公司都不顺眼的地步。笔者常年上各大游戏网站论坛闲逛，却只见每每有新MMORPG诞生，不管质量如何，总有一些人在下面发出“和WoW比起来差远了”之类的声音。诚然，目前国内运营的网游确实没有一款可以从综合素质上和WoW相提并论，但这样的言论无疑会让其



下面的评论气氛热烈，语出惊人。我们都激动难耐，仿佛这个榜侵犯了我们的尊严

他游戏阵营的玩家群情激愤。并且国内的WoW有个现象，就是将WoW的成功都归功于暴雪，而把它的不足都归咎于九城。服务器卡了？九城你在搞什么！孰不知全球500强超级计算机中有7台用于游戏，而九城的WoW服务器就占了其中5台。至于为何有时会很卡，只能源于WoW客户端的先天架构缺陷。WoW更新到现在，迟迟不能解决卡的问题，坊间流传WoW客户端的程序编写大量运用了JAVA，导致效率低下，如今看来并非没有道理。但玩家不会这么认为，大家普遍的看法

是：暴雪是不会出错的。

从2008年开始这个排行榜在17173上便很少露面，其他站点也难寻踪迹。估计是网站方面实在架不住玩家的“热切讨论”，只好撤掉息事宁人。最近一次出现在17173的时间是2008年10月底，是时暴雪与EA正就《战锤Online》互吐口水，此榜不幸被拿出来说事。暴黑们苦于半年没有有力证据与暴白论战，暴白们因为“忘了开（WLK）”老不开而百无聊赖，此榜一出，顿时成为双方眼中的焦点……等等，暴白？暴黑？那是什么？且听慢慢道来。

黑与白的产生

暴白，网上并没有一个明确的释义，从各方面归纳来看，这个群体有以下几种特征，他们认为：

1.暴雪出的游戏就是“神作”。

2.其他游戏，无论出品时间先后，只要有与暴雪相似的内容，一律视为抄袭暴雪。

3.暴雪现在是，以前也是世界上最大的游戏公司。

4.平衡性是衡量一款游戏价值的最重要标准，也几乎是唯一标准。

5.一款游戏的最大价值能否体现，在于它能不能成为电子竞技项目。

6.《魔兽世界》是画面最好的游戏，没有之一。



2009年我们终于要迎来一款像样点的MMORPG——Aion，同时也在相关论坛引发论战

作为一款Cry Engine开发的游戏，Aion被众多暴白贬到画面还不如WoW

这些奇怪的理论何以出现，究其原因，“暴雪神话论”是其诞生的重要条件，这期间孜孜不倦对暴雪进行神话的广大媒体功不可没。2009年02期的《大众软件》曾探讨过国内游戏业的孤岛化，而暴白们则是这种现象发展到极致的产物。对于暴白而言，SC与War3即代表整个RTS界，WoW就代表整个MMORPG界。至于Diablo系列，虽然是被抄得最多的，奇怪的是暴白们却很少提起。这似乎表明从Diablo玩到现在的玩家都比较成熟，很少发表太偏激的言论。于是暴白的领域，也就基本上是“魔兽”的领域了。

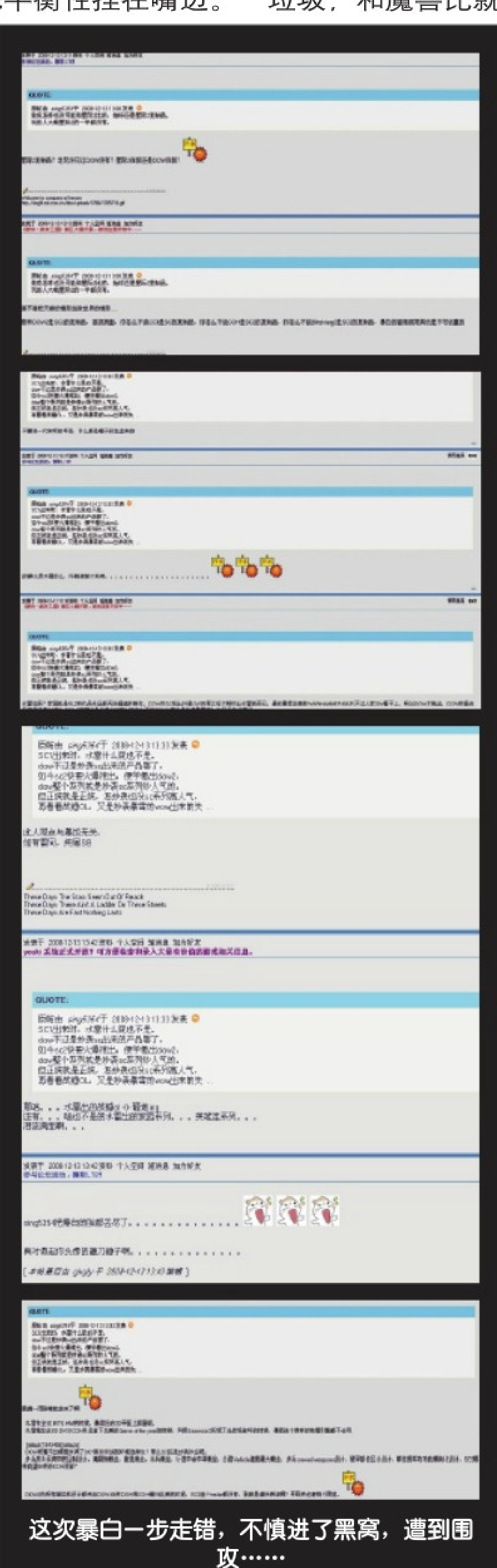


预计在2009年第一季度发售的《战锤40000——战争黎明2》，是RTS爱好者不可错过的作品

早年的暴白都很单纯，虽然很少接触其他游戏，但玩了暴雪的游戏后觉得很好，就不免夸赞几句并向别人推荐。这本是无可厚非的事情，我们也乐于看到这样的热心玩家。不幸的是，近年来涌现出一批恶性暴白，活跃在各大论坛里，在《帝国时代》专区、在Westwood专区、在Relic专区……你总能看到他们的身影。他们以攻击其他游戏为乐，并经常把平衡性挂在嘴边。“垃圾，和魔兽比就完全不是一个级别的”这样的发言屡见不鲜，版战也有幸得以长存。然后，在这样的前提下，暴黑出现了。

暴黑来自于各种领域，平时在上述论坛正常活动，遇到暴白发表“高论”便会据理力争，这本属于正常现象，我们也乐于听到多元化的声音。遗憾的是，随着暴白不断增多，相应地逐渐诞生出一批恶性暴黑。他们经常混迹在魔兽各大论坛，没事就发个“WoW今不如昔日薄西山”之类的言论，仿佛“山口山”真是一座大山，压在国内玩家的头上，推倒这座大山就是他们的胜利。在各种暴黑中，来自《战锤40000》的玩家最为抢眼，自成一派，并且随着心胸狭隘的暴白不断出现，我们也得以看到不少心胸狭隘的锤白。他们不遗余力地对魔兽的画面与背景设定进行抨击。虽然把一款2005年出品的游戏拿来和2002年的War3作对比有些胜之不武，但暴白们也毫不示弱，凭借着暴雪优秀的美工和先入为主的强大观念，他们不觉得自己在画面上落了下风。并且这种论战还会与时俱进，在这个物理引擎开始凸显作用的时代，暴白们用“War3里投石车可以将树木砸倒”的例子来说明“《魔兽争霸Ⅲ》是有物理引擎支持的”，这无疑是很有创新的理念。

即使在画面上实在比不过，暴白们也会丢下一句：这游戏也就画面好点，没什么内涵。游戏性能和War3比吗？平衡性能和War3比吗？历史背景能和War3比吗？前面两个暂且不谈，最后这个疑问句直接问到众锤白的心坎里。SC与War3对桌面战棋游戏《战锤》的借鉴有目共睹，为此手握《战锤》版权的Workshop还与暴雪打过一场官司。锤白们经常借此嘲笑暴白，用以突出自己阵营的历史悠久。前段时间国外著名游戏视频网站Gametrailers推出了一部魔兽历代记的回顾视频，里面提到早期的暴雪



这次暴白一步走错，不慎进了黑窝，遭到围攻……

一度缺乏目标，并且“有这么一个谣言，暴雪试图与英国的Workshop合作，为其开发一款面向PC平台的战锤尝试性作品，结果给谈崩了。”锤白们得到这条消息后如获至宝，纷纷崭露头角发表对暴雪的不屑，在相关论坛里又引发了一场论战。

眼看着《战锤40000——战争黎明2》就要发售，迄今为止公布的信息都颇为抢眼，在这个SC2还遥遥无期的日子里，想必锤白们都很高兴，他们终于可以占得先机，扬眉吐气一把了。

我们为什么要如此崇拜

国内奇妙的游戏环境造就了这些匪夷所思的现象。不管是WoW，还是War3，在国内造成的影响力都实在太大了，已经远远超过一款优秀游戏应有的价值。我们普遍认为暴雪出的游戏就是“神作”，媒体们也只好这么觉得，否则就会引起众怒。其实这世上本无“神作”，只有“好玩的游戏”，大家追捧得多了，就变成了神作。我们的War3玩家天天都在说这款游戏战术丰富风格多变操作爽快，原因只能是玩这款游戏的人实在太多了，研究得太透彻，不得不产生这么多玩法，否则便无以为继。假如有朝一日我们一觉醒来，发现玩War3的人都去玩“红警3”了，只要EA积极更新，修正Bug，根据反馈的信息完善平衡度，相信这款游戏也一样会产生如此多变的玩法，成为玩家口中的“神作”也指日可待。

当然，这样的设想注定是空中楼阁，EA不是暴雪，我们不能指望EA对一款游戏精益求精，为了一个数据就开个会来讨论。退一万步，就算EA真开发出一款完美的作品，具有“暴雪牌”RTS的流行度，并且长盛不衰。这对EA也不见得是什么好事，这家公司致力于如何赚更多的钱，需要的是能热卖的商品，而不是一个持续数年之久的品质神话。除非补丁也可以拿出来卖钱。虽然，我们说暴雪每次发售新游戏对于这个游戏类型就是一次巨大的推动，但是3年推一次还是不如EA一年推3次来得明显。暴雪是个优秀的公司，我们知道暴雪在游戏品质上的挑剔。暴雪可以十年磨一剑，然后在游戏发售之后再花十年来雕琢维护。但这对整个游戏业的发展是好是坏却是见仁见智。虽说不断推出补丁可以延长作品的寿命，让玩家手中的游戏更加物超所值。但这样说来，如果Intel不再推出新架构处理器，美名为了消费者，只在频率上做些改动，是否也是件值得庆幸的事？有如此漫长时间，不如开发一部全新的系列，想必玩家会更高兴。从发展角度来看，游戏界需要新鲜血液。至于平衡性——终于说到暴白们最自豪的一项了，这个东西是要有巨大的玩家基数配合的。以War3为例，这款游戏发售之初远没有如今这么平衡的设定，有很多现在War3玩家无法想象的设定。比如Hum分矿可以招民工，没有无甲设定，可以招两个相同的英雄，DH一记法力燃烧射程600抽魔300。于是当时就有了前期无比强大只靠HT就能横行地图的NE，与LT上近乎无敌的Hum。当时萨满还是Orc的主力输出，IMBA（注：Imbalance，破坏平衡）的狼骑还在坐冷板凳呢。以现在的眼光来看，这样的War3基本毫无平衡可言，至于如何进化到如今较为完美的平衡性，这要归功于很多玩家在官方论坛里踊跃的发言。正是由于广大玩家不断地就IMBA问题进行讨论，不管抱着什么态度，终会让这款游戏变得越来越平衡。这里面玩家功不可没，暴雪的工作人员也精神可嘉。但无论如何，这份功劳不会归到暴白头上。



我们要知道，War3的平衡性是各种因素共同作用的结果

但即便如此，也有无数人叫嚣着War3的平衡问题。要平衡，砍种族，这是个不争的结论。SC里面3个种族，一片和睦，被赞誉为“上帝借暴雪之手做出的游戏”。到了War3，多出一个种族，还加了英雄这个可升级不确定变量，一切就变得扑朔迷离，结果成了“一款好玩的游戏”。虽然暴雪很努力，但还是无力避免“剑圣头环流”这种极限战术的诞生。到了WoW，暴雪实在不堪忍受玩家关于圣骑与萨满的抱怨，于是编了一个故事，让当初宇宙中极恶的种族德莱尼人摇身一变成为艾泽拉斯的快乐居民，结束了长期以来的萨满圣骑之争。暴雪出品尚且如此，其他公司的游戏要达成所谓“完美的平衡性”，难度可想而知。就拿与暴雪恩怨不断的《战锤40000》来说，游戏的种族有8个之多，神仙也平衡不了，就不说有更多势力阵营的《帝国时代3》了。作为普通的游戏玩家，我们不能以电子竞技的标准来衡量每款RTS，况且能上电子竞技的游戏就一定是好游戏？恐怕未必如此。NFS系列也曾是WCG项目之一，但NFS的素质究竟如何，相信对赛车游戏有所研究的玩家自会心知肚明。电子竞技项目在保证基本平衡性的基础上，得以生存的重要条件是：得有数量惊人的玩家在玩这款游戏，这也是为什么现在《吉他英雄》也能成为WCG比赛项目的原因——无他，卖得好，群众基础大。我们同样不能一厢情愿地认为做好平衡性就能进入WCG，只有巨大的玩家群才是有力保障。不平衡可以改，没人玩再怎么平衡也枉然。

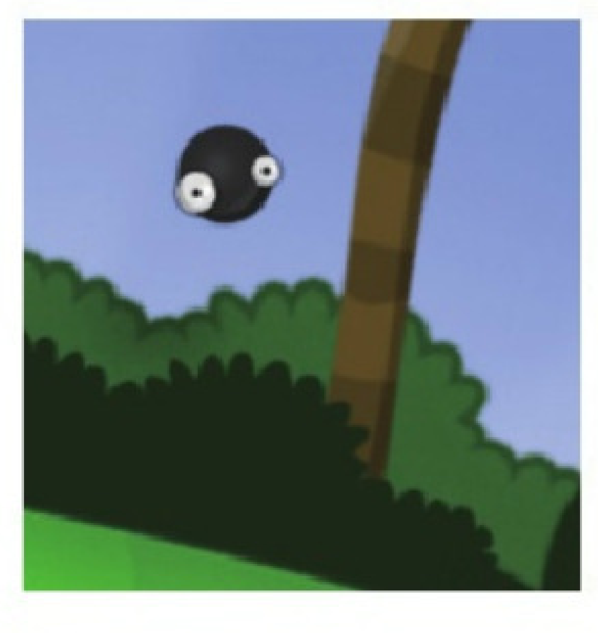
没有胜者的战争

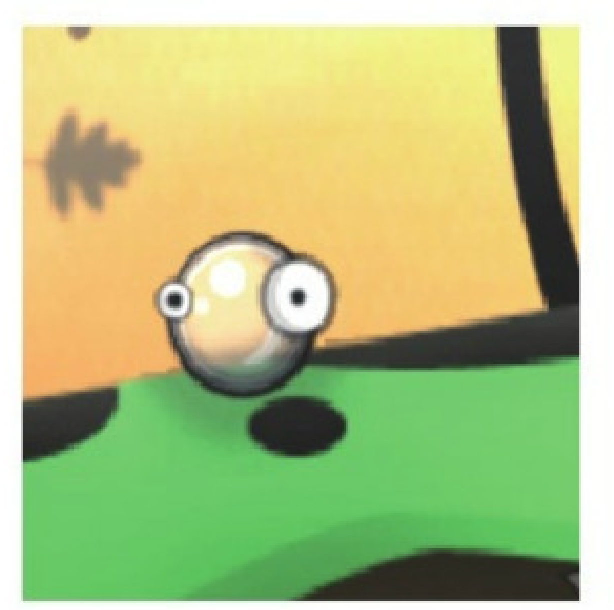
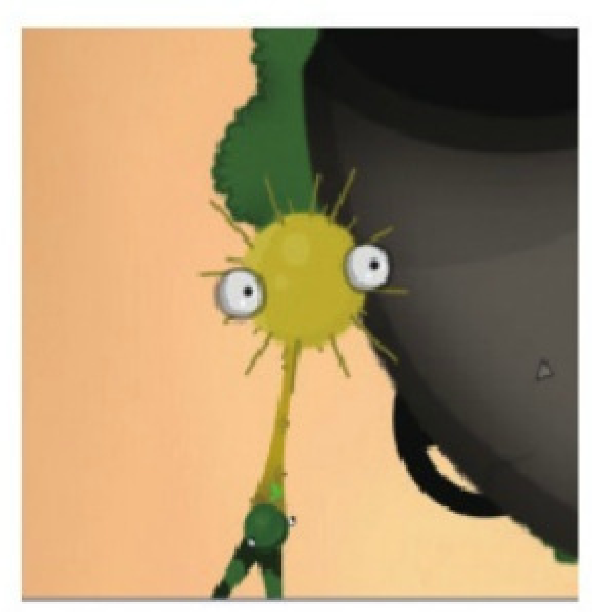
写到这里不幸发现，以上种种言论似乎表明，笔者也是一个不折不扣的暴黑。这实在不是一件值得庆幸的事。但事实如此明显，结论如此不争，笔者也只好做一个理性的暴黑。之前之所以没有给暴黑们下一个准确的定论，是因为暴黑形态万千，风格迥异。除了锤白特色鲜明，树大招风，其余来自各种领域，难以归纳。只有在排斥暴雪这一点上是一致的。并且从近年来几件网络大事来看，在没有了解一件事物的前提下便对其开喷是我们的绝活。绝大多数暴黑亦是如此。暴黑们嘲笑WoW少得可怜的多边形，却对优秀的美工绝口不提；说WoW是泡菜只知道副本战场，却对无数都快泡烂的泡菜视而不见。暴黑们沉浸在用自己的长处去比别人短处的满足感中，乐此不疲。

新年伊始，辞旧迎新，我们都希望结束一切糟糕的东西迎来美好的东西，但这黑白之争却远没有结束。随着战锤的另一轮发力，SC2也在不紧不慢地酝酿当中——虽然个人很怀疑40人的SC2开发团队能否在Diablo3之前将本作发布。这些事件总能为论战的双方找些乐子，这场没有硝烟的战争只怕会愈演愈烈。只是，最终我们不会看到任何一方的胜利，在这场特殊国情下产生的闹剧里，每个人都是失败者。P



或许我们应该去这个名字外面的世界看一看



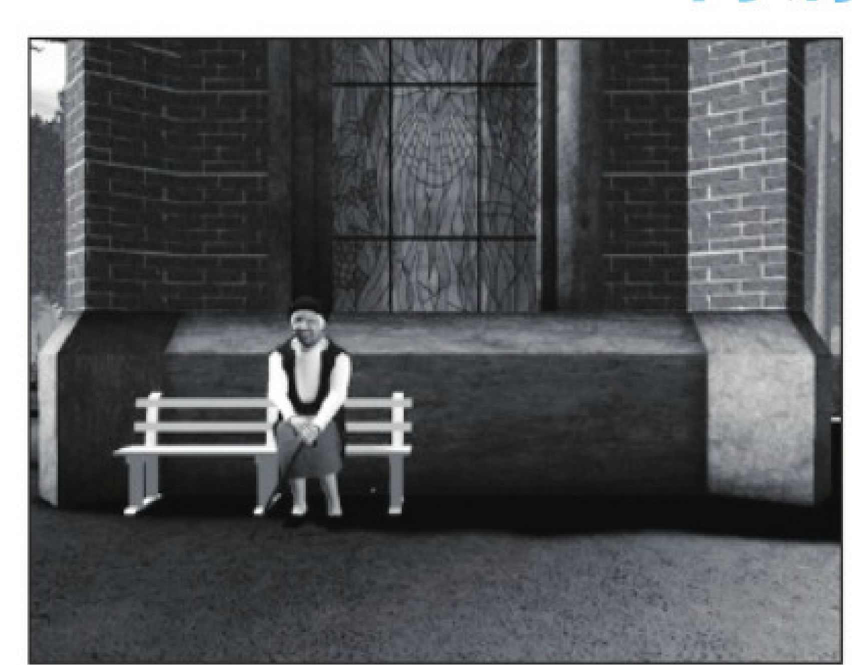

独立游戏：创意与资本的碰撞

■北京 Psychoo

这里没有浩繁的制作团队，没有庞大的研发资金，这里有自娱自乐的创作热情，创意无限的另类想法。可能一不小心会名利双收，也可能一辈子默默无闻，也许是谋生的手段，也许是闲暇时候的爱好。没错，这就是独立游戏。

相信您对“独立制作”这个概念已经不再陌生，比如独立音乐、独立电影，这种抛开传统制作、发行模式的艺术作品越来越多地出现在大家眼前，被称为第九艺术的“电子游戏”自然不会例外。我们很难去讲商业游戏和独立游戏谁高谁低、谁好谁坏，实际上两者更像是相互依托的关系，没有商业概念也很难去定义所谓独立。如果说商业游戏是资本土壤孕育出的可口果实，那么独立游戏则更像创意泉水浇灌出的奇花异草。

何谓独立



寂静的墓园，黑白的画面



游戏过程就是控制这位老妇人走向长椅

独立这个词我们从小就经常听到，在新华字典里的第5种解释为“不依靠他人”，Indie Game（独立游戏）中Indie意为“独立自主的，不受约束的”，我们究竟该如何理解独立游戏这4个字呢？解释之前，不妨先来看几款独立作品。

《模拟人生》通过对日常生活细致入微的重现而大红大紫，只要你愿意，可以没有尽头地模拟下去。同样聚焦在“人生”2字上的独立游戏《Passage》（通道）则被称为“5分钟的人生”。这款像素游戏仅仅只有486kB大小，简陋的画面让我在游戏开始1分钟后，才发现已经可以移动主角，除去上下左右四个键控制主角行走外，不再需要别的操作。5分钟的游戏过程我很茫然，完全不知道该做什么，但当游戏结束的刹那，我一下明白了为什么它叫做“Passage”，为什么被称为“5分钟的人生”。

和《Passage》立意有些相近的独立制作还有一款《Graveyard》，这回是货真价实的3D画面，但情节一样犀利独到。游戏从一所墓园的大门开始，一位老妇人拄着拐杖站在门前，她的腰脊已经因为年龄深深弯下，皱纹爬满



像素画面也挡不住《Passage》喷薄而出的人生感悟

面颊，我试着往前走了几步，意料中的缓慢步伐。墓园非常安静，只有风声和乌鸦的嘶鸣，主人公慢慢踱到墓园深处一条长椅旁边后缓缓坐下，这时突然响起一段忧伤的音乐。我不知道老妇人坐在长椅上是在回忆还是休息，只是这适时的音乐和画面一下把我击倒。音乐结束后，老妇人沿原路走出了墓园。以上便是《Graveyard》试玩版给我们讲述的故事。

两位作者都在不到10分钟的时间内，巧妙而有力地向玩家传递了他们的人生感悟和情感波动，没有铺垫和陈述，也不需要铺垫和陈述。《Passage》向“人生”这个永恒的话题发起挑战，正如游戏时的摸不到头脑，我们怎能真正解读人生？也正如游戏结束时的戛然而止，我们又怎能预言这条“Passage”何时终止？这条通道上，我们会遇到什么？能遇到什么？一切都是未知。《Passage》没有试图给出答案，也不曾指出思考方向，一切都交还给对游戏有感的玩家。

《Graveyard》里驼背的妇人、悲伤的曲调、荒凉的墓园，还有那条落寞的长椅，拼在一起像极了Cult电影。我们惧怕死亡，也许是因为我们惧怕未知。同《Passage》

一样，《Graveyard》也没有试图去解释死亡，仅仅是描绘出一幅即将走向生命终点的画面。有人把这两款作品比喻为诗篇和寓言，我想这正是对它们最准确的评价，《Passage》面世之后也确实引起一阵关于艺术游戏的讨论。

当然，肯定有玩家觉得这种游戏似乎过于阴暗、偏于人文，下面就继续说两款以“好玩”著称的作品。

首先是在Wii上大卖的《黏黏世界》，当然后来也推出了PC版，同样拥趸成群。如果一定要给《黏黏世界》归类的话，也许可以划在解谜的范畴，但这样还不能准确表达出这款游戏超凡的创意和独树一帜的游戏体验。简单说，《黏黏世界》的任务就是把一种被称为Goo的球形生物从A点移到B点，你需要把一个个黏糊糊的Goo搭建成各种样子，当足够数量的Goo沿着你搭建的途径达到终点时就算过关。根据颜色不同，不同种类的Goo也有不同的特性，随着关卡难度的增加，也会出现各类障碍。《黏黏世界》再次挥起了Wii玩家高举的“游戏性”旗帜。

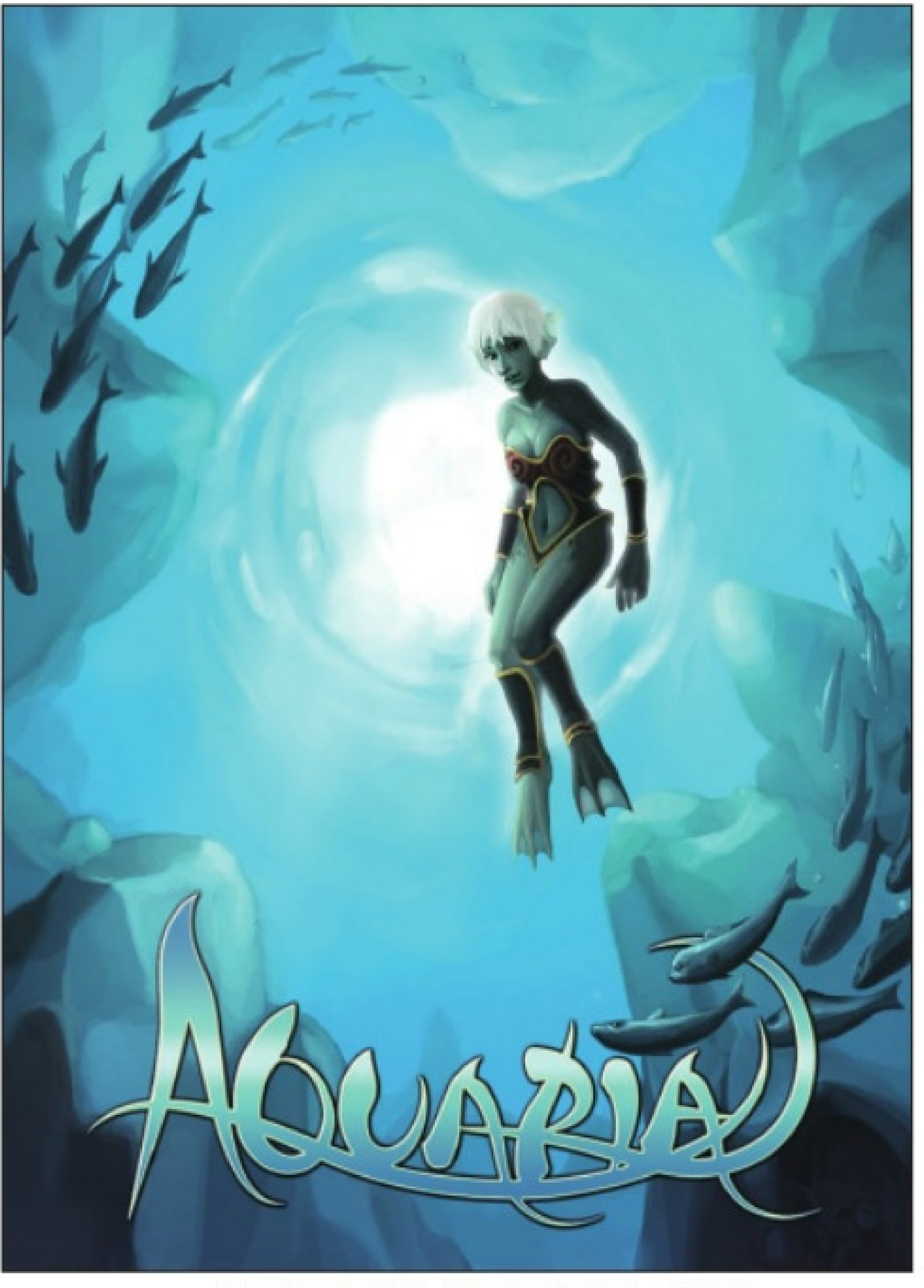


《黏黏世界》里就是要通过对Goo的组合来完成任务


在《安其拉之歌》里歌唱吧！

再说一款《安其拉之歌》，这是一部带有RPG性质的动作冒险游戏，讲述了女主角Naija寻找家人的故事。如同游戏名字所示，主人公在攻击敌人、解决谜题、打开宝箱时，歌唱成为非常独特的游戏要素。举个简单例子，游戏中遇到的第一个Boss，就是需要跟着Boss身边发光小球表示的音符来歌唱从而击败他。此外，《安其拉之歌》的画面和配乐也非常称道。

与《Passage》和《Graveyard》的出发点不同，这两款作品凭借非凡的创意给出新颖的游戏方式，并在“游戏性”上做足文章。虽然没有传统大作的磅礴厚重，但是一股清凉之风却迎面扑来，“好玩、不简单”就是对它们最好的诠释。



《安其拉之歌》的画面非常注重细节

下面我们来给独立游戏定义。根据维基的解释，独立游戏一般是指没有传统游戏发行商提供财政支持的游戏创作，虽然大公司也可以制作所谓独立游戏，不过往往还是由个人或小团体推出的。根据产品复杂程度、开发人员数量和研发目标的不同，独立游戏的研发时间差别很大，有的长至一年、有的需要几天、有的甚至几个小时便告完工。

独立游戏常常被归类在共享软件、免费软件和开放性源码范畴，独立游戏开发者的动力往往也是建立在个人兴趣之上的，很多独立游戏不会被主流发行商制作发行。相对应的，这些开发者们也更倾向于活跃在网络中的小团体中。但得力于电子商务的发展，独立游戏的概念正逐渐演化为一种“独立”运作，更多的独立游戏聚焦在游戏模式的改革和创新中，不乏有作品可以获得广泛的关注和商业成功，如前文提到的《黏黏世界》。

概括来讲，不受投资方左右，不以商业成功为唯一目的的游戏便可称为独立游戏。也正因为如此，与商业游戏制作团队比较，独立游戏的开发者在物质条件上相对较差，往往就是几个人在一间狭小的工作室甚至家里进行游戏创作，大部分支出都要靠自己来承担。但基于同一个理由，独立游戏完全没有投资方施加的压力，开发者也很少去顾虑市场回报，完全是凭借个人喜好去创作游戏。有人喜欢、赚得利益固然开心，没人欣赏、免费发布也不是灭顶之灾，当然后者的前提是有另一份活命的工作。所谓独立游戏，实际上更像是一种创作态度和自我意志的延伸形式。

独立游戏的历史

独立游戏的起源要追溯到上个世纪70年代，那时还没有建立起成熟的电子游戏产业。虽然随着电视游戏开发商的发展，“挖”走不少优秀的程序设计师，但也并未让独立游戏这一形式销声匿迹，商业化和独立制作两者始终保持着共存的状态。在整个90年代，独立游戏基本上以共享软件形式发行，或者仅仅是好友之间点对点的传播，因此以“共享游戏”之名被大家熟知。90年代中期，商业游戏的发行主要依靠大发行商和零售商，独立游戏的开发者不得不建立自己的发行公司，或者努力寻找一个愿意发行自己游戏的已有发行商，或者直接采用共享软件的方式发行，比如通过BBS。随着在线商店的崛起，通过诸如eBay和PayPal等在线模式向全世界玩家销售产品，极大节约甚至避开了前期的资金投入。



日式RPG《圣剑英雄传》是一款接近商业化制作的游戏


2001年的模拟游戏《北京浮生记》

进入21世纪后，许多独立游戏开发者们也借此机会将游戏源码公开，使得更多可能对项目有兴趣的团队参与其中。这种集思广益的方式不但帮游戏变得更为复杂和成功，同时也避免了封闭代码由于资源有限而受到的制约。

独立游戏发展至今，虽然依旧保持着“地下”本色，但也有越来越多的产品浮出水面，除去游戏本身的素质日渐提高外，还要得力于整个游戏市场对其给予的关注，最好的证明便是几个独立游戏节日。首先便是最老牌的美国“游戏独立节”（Independent Game Festival，以下简称IGF），同样来自美国的还有SlamDance Festival和新近的IndieCade，此外还有英国的London Games Festival和北欧的Nordic Game Program。Nordic Game Program是一个由北欧理事会出资，于2006年1月1日启动的针对游戏项目的资助活动。

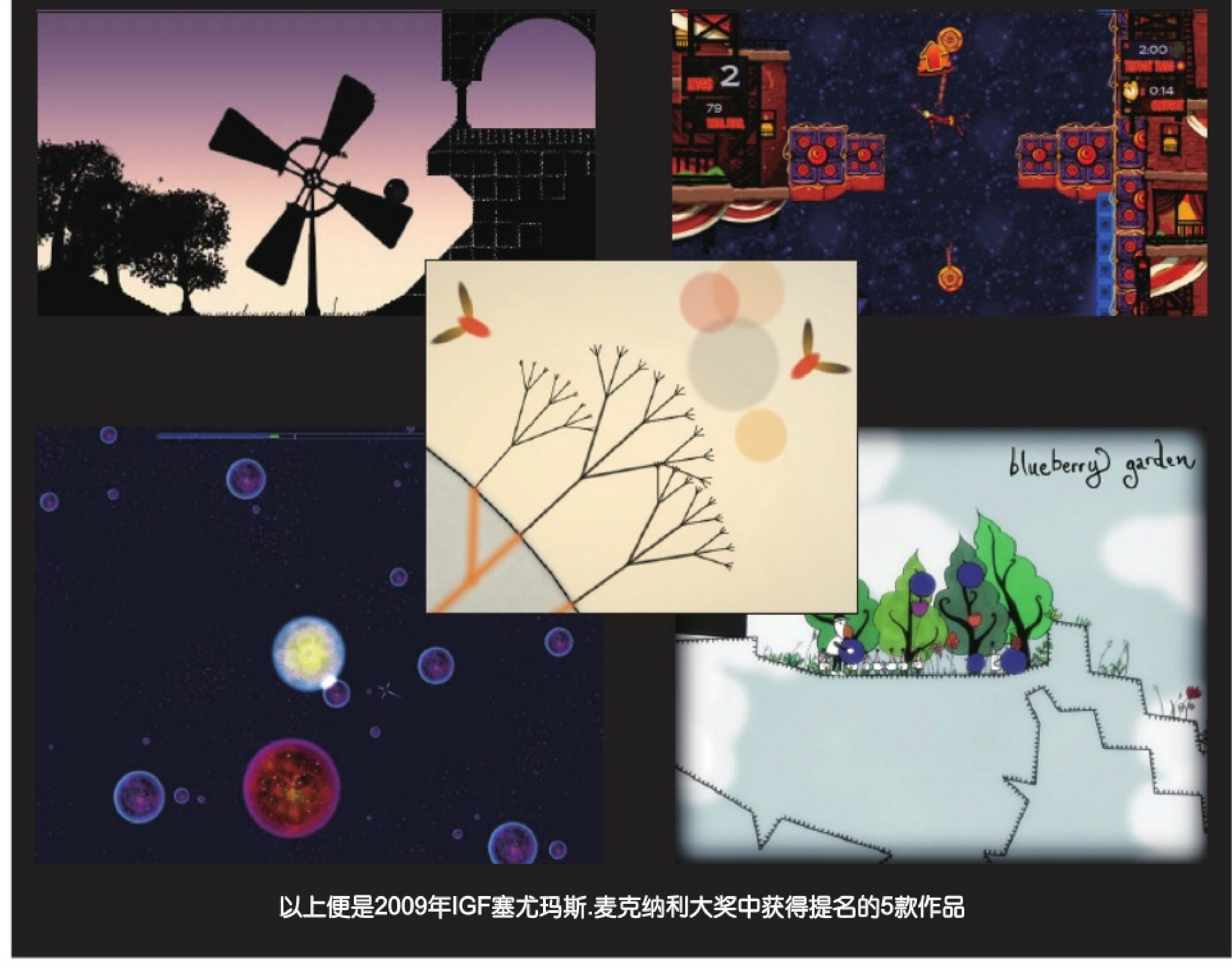
除去资金方面的帮助，更主要的是各种独立游戏节日搭建起一个独立游戏业界的交流平台、向更多玩家展示更多独立作品的窗口，助力独立游戏可以健康发展下去。正如独立游戏业界最大的盛事IGF官方网站所说：“我们希望可以创建一个为独立游戏开发者们服务的类似圣丹斯电影节（独立制片电影节）那样的游戏节日，这也就是我们正在做的IGF。IGF已经为历年来参展的独立游戏开发者、学生奖励了数十万美元，同时为他们的作品提供更多向世人展示的机会和更详尽的分析。”

IGF于1998年由Think Services建立，Think Services这个名字也许大家有些陌生，不过其麾下运营的游戏开发者杂志（Game Developer magazine）就耳熟许多，网站Gamasutra.com和游戏开发商大会（Game Developers Conference）也都隶属Think Services旗下。IGF共设7类游戏奖项，包括塞尤玛斯·麦克纳利（Seumas McNally）年度独立游戏奖、优秀视觉艺术奖、优秀音效奖、最佳创新奖、优秀技术奖等。其中尤玛斯·麦克纳利大奖是IGF最高奖项，上文提到的《安其拉之歌》便在2007年的IGF上荣获此奖，《黏黏世界》则是2008年创新奖得主。

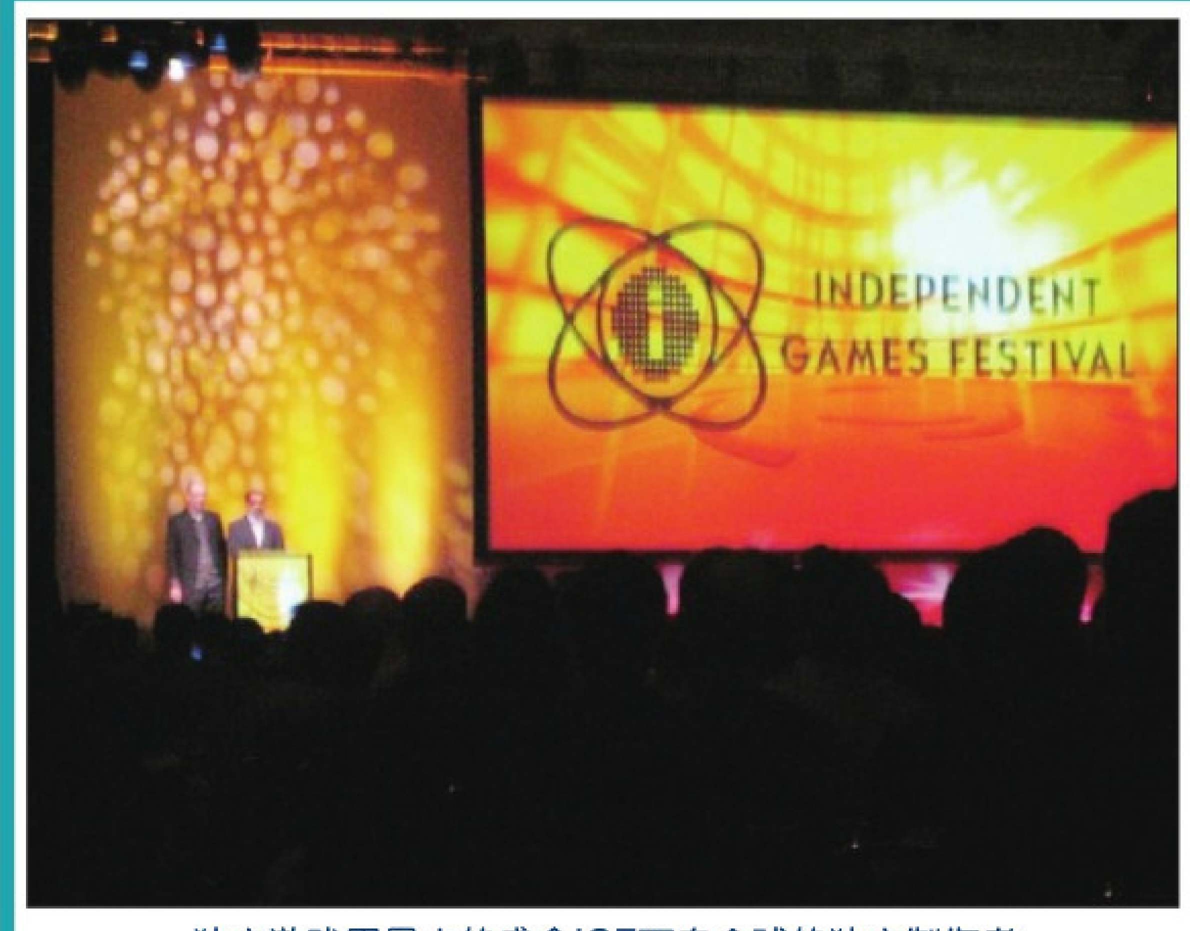
2009年的塞尤玛斯·麦克纳利大家入围作品也已经公布，分别为《Blueberry Garden》《CarneyVale Showtime》《Dyson》《Night Game》《Osmos》共5款，最终获奖名单将在3月出炉。

根据IGF数据显示，2009年的IGF共收到226件参赛作品，比2008年超出30%，部分游戏获得了多重提名。最终入选名单的评委由超过40名的游戏策划和专业记者组成，其中更是包括《黏黏世界》《Braid》（2006年创新奖得主）、《安其拉之歌》制作人，以及来自Wired、Newsweek、MTV等媒体撰稿人。同时，今年的IGF还增设了最佳移动游戏奖（Independent Games Festival Mobile），涵盖从移动电话、iPhone（iPhone在手机行业独占一类），乃至PSP、DS等所有应用在手持终端设备上的独立游戏。IGF表示，针对独特的移动性的游戏充满无数可能性，我们非常期待去协助他们获得荣誉。

海外的独立游戏之火虽还不算燎原之势，但总算薪火传承、并未熄灭，当然也轰暖了中国的独立制作市场，谈起国内的独立游戏，就不得不提《北京浮生记》和《圣剑英雄传》。2001年，在北京工作的程序员Guoxhao制作了当时闻名遐迩的独立游戏《北京浮生记》，通过网络传播和玩家口口相传，仅新浪网的下载点就达到了几百万的下载量。Guoxhao曾经这样说道：“我一直梦想自己做游戏，那种简洁的、操作简单的、贴近每个人生活的、用心和眼泪写成的，最后一条：有趣的。我在北京生存，自己有着那么多辛酸甚至搞笑的经历，所以，我做了这款反映北京生存的模拟游戏。”Guoxhao也确实做到了这点，他曾说过：“有一个在北京的IT白领给我来信说，第一次玩《北京浮生记》想哭。我回信说，够了，兄弟，等新版本出来我第一个送给你，因为你玩懂了这个游戏。”Guoxhao在游戏中注入的情感算不上幸福，但却真实，也正是这种真实的情感，催化了《北京浮



以上便是2009年IGF塞尤玛斯.麦克纳利大奖中获得提名的5款作品



独立游戏界最大的盛会IGF面向全球的独立制作者

生记》的诞生。像所有艺术形式一样，情感便是作品的灵魂。

相比Guoxhao的孤军奋战，金点工作室以团队模式进行游戏制作。第一款作品《圣剑英雄传》是一个2D日式RPG游戏，自行开发的游戏引擎和内容完整性让玩家交口称赞。接下来金点又陆续开发了《圣剑英雄传——英雄救美》和《圣剑英雄传Ⅱ》，且保持制作水准。有玩家如此评论："金点制作的游戏曾经风靡一时，他们开创了国内自制RPG的先河，是所有独立RPG游戏开发者的楷模。"金点究竟是不是第一个自制RPG的小组现在已不可考，但能在多年之后仍让玩家发出如此感慨，足可见他们在拥趸心中的份量。

金点还公布了所有游戏源代码供玩家和编程爱好者共同研究交流，这在当时甚至现在的软件圈都是非常少见的。"刚开始学习游戏程序的时候就下载了《圣剑英雄传》代码，虽然没有看完，但这个代码算是我看到的第一个游戏源码，看了源码包里他们写的文档，确实是艰辛的历程，金点对我踏上游戏开发之路有过启蒙作用。"不止一位玩家如是说。

时至今日，尽管国内的独立游戏并未形成气候，但只要在几个独立游戏论坛上稍转一圈，便能发现，正有越来越多的专业人士、业余爱好者、没有毕业的学生，在制作着属于他们自己的游戏，其中不乏充满希望和惊喜的作品。比如Flash游戏《金庸群侠传》2和3，便是根据原版的《金庸群侠传》衍生而来的独立制作。而由4位北京大学软件与微电子学院的学生组成的开发团队"Phoenix Seed"制作的《小熊回家》（Bear go home），更是在2007年的Dare to be Digital获得三大奖项之一：最佳创新奖。

创意与资本的碰撞

如果说独立游戏是一种理想，那么它也同样要向现实妥协，如果连饭都吃不上，又如何去谈其他？上文已经说明，海外的独立游戏除去免费版本外，大都采用共享软件的形式发布，也就是先推出试玩版，玩家觉得认可，便花钱购买，价格也相对便宜，比如《Graveyard》售价为5美元。随着独立游戏规模的日益增大，这种盈利模式也就逐渐成熟，不少优秀的独立游戏制作者都可以凭借自己的作品自给自足。同时，由于独立游戏素质的提高，资本的橄榄枝也随之抛来。

如果您是《半条命》系列的爱好者，一定知道2007年Valve发布的《橙盒》，其中的《Portal》让当时无数玩家眼前一亮，这款创意游戏实际上正是脱胎于2006年叱咤一时的独立游戏《Narbacular Drop》。出自Jonathan Blow之手的独立游戏《Braid》，去年8月登录Xbox Live Arcade（微软针对游戏主机提供的游戏下载服务），成为史上评分最高的XBLA游戏，尽管购买价格高于其他游戏，但购买次数在一周内就达到了3万，在美国《时代》杂志评选的年度十佳游戏中高居第二。

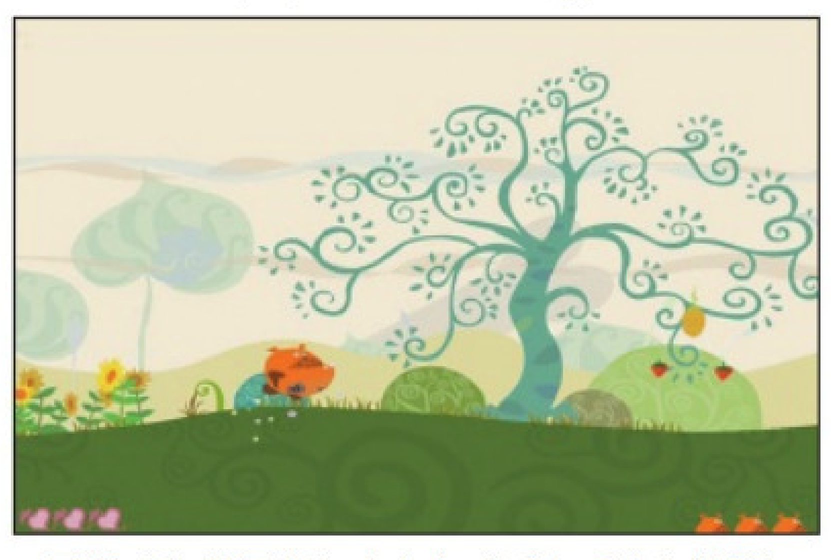
当然，能取得商业成功的独立游戏还是极少数，大部分独立游戏开发者仍在这场创意与资本的碰撞中寻找机会，独立制作并没有商业操作的诸多优势，能否劈开一条生路，完全依赖手中这把"创意"宝剑。另外，同商业游戏一样，盗版问题也困扰着独立游戏。《黏黏世界》的开发者就曾在官网发布如下文章："现在PC版《黏黏世界》的盗版数量占90%，我们无意间注意到这一数字，并且发现有越来越高的趋势，所以我们很有兴趣看看到底是怎么回事。我来解释一下我们是如何得到这个数字的。游戏端允许玩家向我们的服务器提交游戏记录，我们会记录下来每一个数据和提交它的IP地址，于是我们将售出的正版数量与服务器上收到的数据总量进行对比，正版只占10%。"

相比海外，国内的独立游戏应该说还处在萌芽时期。上文提到的《北京浮生记》之所以有机会获得关注，除去游戏本身素质外，很大原因便是免费下载，《圣剑英雄传》同样如此。《北京浮生记》的作者Guoxhao曾说："游戏诞生之后仅仅2个月，就已经有了将近20万玩家，秘籍就是彻底免费。"如今Guoxhao已经不知去往哪里，金点工作室的遗作《圣剑英雄传——番外篇》也只留下一个Demo。

坦诚讲，国内的大环境是不适合独立游戏的，其中原因涉及多方面因素，简单一句话：抛开网游不谈的话，就算商业游戏都无法在国内立足，何况独立制作？于是，卖给资本还是坚持理想，就成为摆在独立游戏开发者面前的头号问题。如果卖给资本，就必然逃不开资本的左右，如何保证独立性？如果坚持理想，又该如何生存下去？国内知名的独立游戏网站Indie-G站长Tommo曾发起讨论，希望寻找到一条适合国内情况的独立运营方式，他提出了在国外发行、内嵌广告、个人发行、多人集成发表等求存的办法，同时也有人认为手机游戏是非常适合国内独立游戏制作者驻足的市场。但起码目前看来，还没有显现出一条清晰、健康、持久的独立游戏发展途径。



如果当年的《金庸群侠传》没有让您过瘾，不妨试试这款独立制作的续集


尽管《小熊回家》身上有《乐克乐克》的影子，但也仅仅是影子


备受好评的《Portal》原型



不是最后的聚首
——IEM成都站赛后随想

□北京　两把宣花大爷

IEM Ⅲ 亚洲区总决赛暨IEM中国成都站比赛于2009年1月18日落下帷幕。随着人皇Sky击败世界兽王Grubby夺冠，“魔兽争霸”的世界重新回归到了三极的平衡点。但春节期间，MYM俱乐部解散魔兽分部的消息被证实，魔兽中的传奇组合“木瓜”也各奔东西。目前硕果仅存的强队，只有SK、WE和Mouz等寥寥几支，谁又知道节后会爆出怎样的新闻呢？世界整体经济的衰退，必将对不完善的电子竞技带来延续性的影响，各支魔兽战队的解散是这个领域走向迷茫的开始，但永远不会是结束。也许，在经过群星璀璨的黄金时代之后，我们都需要反思。

Sky——始终勤勉的天才

在IEF2008上，Sky也许遭遇了2008年最不想让自己回忆的一次失利。守望者+弩车+TR的打法原先已在Soccer身上领教过一次，那时Sky顶住了对方汹涌澎湃的攻击，结果Soccer一个9级的守望者成为了孤家寡人，最终无所作为。但这个战术被Moon改良之后，在IEF2008的“天王山”中发挥得淋漓尽致，连续两盘的飞艇秀和弩车齐射，让人族分基地摧枯拉朽一般倒塌。最终人皇战败，让在场观战的所有粉丝尽皆扼腕。IEM2009上，面对Moon几乎同样的战术，Sky依靠先发制人的空军以及山丘之王的良好发挥，将Moon击退，从而有力地证明了“人不会两次踏进同一条河”，这也为他最终的夺冠奠定了良好的心理基础。

如今的Sky，一如既往地勤勉，即使1.22版本下人族的箭塔被严重削弱，Sky依然坚持扛住了人族的大旗。和Moon的比赛中，在地图MeltingValley下，Sky依然使出了他赖以成名的一波流，不过现在的Sky非常懂得把握时机，从大法师的狂拆月井骚扰开始，到双线升级山丘和帕拉丁的等级，直到80人口+三级部队成型，然后成功的一波流奠定了胜利。事实证明，一波流并没有像很多人说的那样过时，关键在于运用的时机。高手对战，见招拆招是获胜的关键。突出重围的Sky在角斗场上迎来了最大的宿敌——Grubby，一如受伤的刘翔守望着与罗伯斯的对决。

在WCG2008世界总决赛上，Grubby得知Sky未能搭上最后的航班后，长出了一口气，说出了“没有Sky我一定能夺冠”的豪言壮语。事实果然证明，在三足鼎立的“魔兽”世界里，先后拿过WCG总冠军的荷兰小飞人和人皇是这个历史舞台上最有份量的君主。而有着“第五种族”之称的“月神”Moon，虽然称霸大小战事久矣，但终究背负了太多的期望，决赛败于小飞人之手，没能终结韩国选手WCG魔兽项目从未获得金牌的梦魇。

在TM上，Sky向众人展示了他最成功的一面：双敲祭坛、购买雇佣兵、速开分矿、利用水元素吸引火力，一波流Rush强拆箭塔和地洞、炸弹人摧毁兽族分矿、转型空军、飞艇持续骚扰，做得极为流畅，同时也把握住了比赛的节奏。尽管Grubby的先知和牛头依靠“英雄双杀”和投石车冲击人族主矿，人族的农民血溅四野，但林立的箭塔和及时回防都挡住了兽人的铁蹄，使得Sky的经济并没有遭受毁灭性打击。在这样的局面下，Sky还拆掉了兽族主基地，这一胜负手一举奠定了胜势。

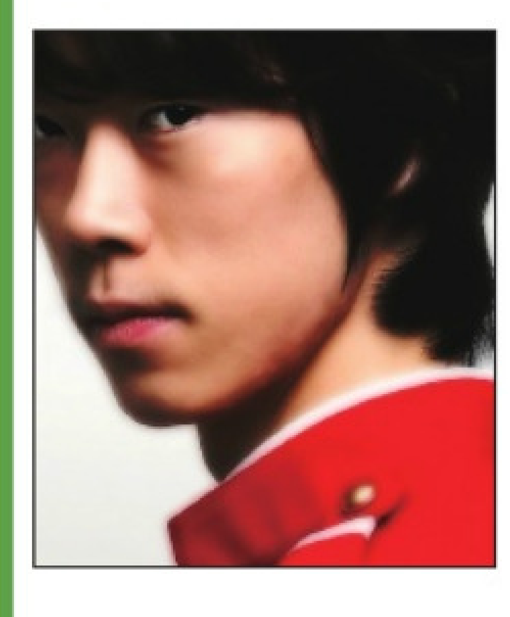
也许，在IEM上Sky期待与Grubby的最终战，是有他的理由的。人皇

的获胜说明，人族并没有到了山穷水尽的程度，不管是一波流还是树塔。很多人跟风说人族现在不振，在很大程度上，只能说是没有其他人能达到Sky这样的高度，无论是对比赛的理解还是付出的程度上。相比之下，一个种族的强大，很多时候是因为众多高手的风格、战术、理解互补。在小飞人失去了霸王Zad这样有力的盟友之后，fly100%、Lyn等人迅速地站了出来，成为兽族的中坚力量，也让兽族战线一下子强大起来，fly100%更是将剑圣的威力发挥到了极致。反观人族，在Chinahuman和Insomnia相继退役后，相对高度上，能与Sky比肩的，只有ToD。可惜大鼻子法国人能做到让人无法忽视，却无法做到更多。这也是三足鼎立的主要原因之一。



Sky的2009有了一个美妙的开始

Moon——神话在继续

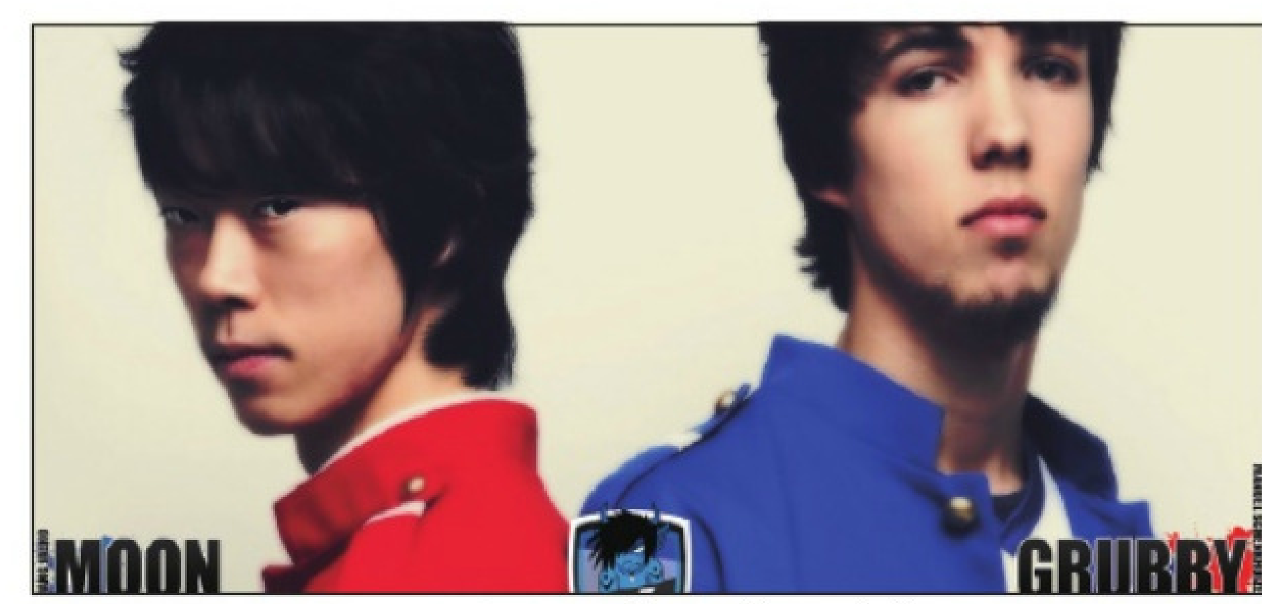


虽然折戟IEM2009成都站，Moon依然是“三巨头”中最被别人希望超越的选手。除了当年的“费特拉提”和SlayerS BoxeR，没有一个人能像Moon那样，在电子竞技世界中屹立如此长的时间。从吹风流到乱矿流，Moon始终在无法预测中前进，他和Sky一样谦和、一样内敛。在这个“不可思议的选手”身上诞生的传奇故事，远远多于Sky和Grubby，这也让他在争议和拥护中达到了顶峰。

2008年，Moon最想拿到的应该是WCG2008的金牌。当他打进WCG2009决赛圈时，似乎在他面前只有Grubby才有资格成为他唯一的对手，事实上也几乎如此。中国选手Ted一度给Moon制造了很大的麻烦——在TerenasStand上，Ted的食尸鬼探路时“勾引”野怪打掉了正在建造的战争古树，此时Ted没有选择爆食尸鬼来个连窝端，而是保守地用石像鬼游击，结果养肥了恶魔猎手和熊猫。没有分矿让Ted难以为继，只能投子认负。至于WCG总决赛上和Grubby史诗般的对决，无数看官或为之扼腕，或欢欣鼓舞，事后的评论则是见仁见智。有一点很重要，Moon明显输在了心理状态上。在WCG上，“Moon”这个ID被赋予的期望值，远比一个职业电子竞技选手能接受的要多得多。

在武汉光谷体育馆举行的IEF2008是Moon遭受职业生涯最大的挫折之后，重新奋起的赛事。发明了双兵营爆弩车战术的Moon与Sky大战三盘，其激烈程度几乎可比肩于WCG2008世界总决赛。在颁奖仪式上，Moon的笑容第一次让人有如释重负的感觉，这和他的年龄完全不相称，也许是WCG带给他的阴影太过浓重了。平心而论，Moon的身边有一大批水平相近的韩国战友，这让他无论是在练习还是战术思考方面，拥有得天独厚的优势。唯一例外的一点，就是Moon对于魔兽的发展，其整体思维永远是超前的。当一个选手超越了所有人能企及的高度之后，那么他永远是被众人研究的对象，从模仿到针对、再到创新，Moon几乎是所有选手的教科书，此情此景之下，落败也就不足为奇。包括在IEM2009成都站上输给Ted，也在很多人的意料之中。Ted的实力远远大于他现在所拥有的名气，高手同台竞技，胜负其实只有一线。

Sky在接受媒体采访中说过自己从来不怕Moon，Grubby也有过类似的表态，但对Moon而言，最难战胜的其实是他自己。



Moon与Grubby是MYM的两大招牌

Grubby——即将远去的问号

荷兰小飞人有着和自己前辈一样的个性和天赋。从2003年称霸世界到2008年重夺WCG世界冠军，Grubby最终步入了WCG名人堂。然而命运正是如此的残酷，IEM2009成都站比赛的结果说明，Grubby面对Sky依然陷入了怪圈，曾经驱动科多兽和狼骑践踏月光林地的酋长，也在人皇面前低下了高昂的头。在2009年MYM宣布解散魔兽分部之后，Grubby的女友Ppg在博客上暗示过Grubby如果没有找到下家，那么“世界兽王”将选择退役。如果事实真是如此发展，对于洛丹伦大陆来说，寒冬将变得无比漫长。

严格来说，Grubby比Moon更早地被对手所针对，这与兽族长久地只有两三名选手冒尖有很大关系。Grubby目前一枝独秀的招数“跑狼骑”，其他同族选手依然只能望其项背，从这一点就很能说明问题。在整个魔兽的版图分布上，Grubby这一“足”下面的基石，其实要脆弱得多。当然，欧洲选手的大局感和对局面的前瞻性，是得天独厚的，但竞技游戏在欧美的含义，与在中国和韩国大相径庭，在大方向上得不到百花齐放的局面，在小环境里也缺乏针对性



Grubby的个人魅力是值得玩味的

的练习——这包括练习赛和战术实验的系统性完善，因此无论哪个族的选手，在欧美都无法坚持长期的强势，2005年的Shortround便是最好的例子，就这一点而言，Grubby其实算得上是“现象级人物”。但荷兰人是幸运的，在中国，有fly100%带着剑圣的强势崛起；在韩国，Lyn也有称霸一方的实力。兽族目前的战绩也说得过去，如果Grubby暂时不选择退役，没准他将不会看到当年自己打出“Don't leave me Zad”挽留卸甲的霸王时那种悲凉。

有一点很值得玩味的，就是Grubby的个人魅力。在Moon一统天下的日子里，Grubby战胜月神能让疯狂的粉丝为之失去理智，但“三巨头”势均力敌之后，很多场合下Grubby依然没有Sky那么高的人气。也许Grubby应该回想在PGL最终的决赛上，fly100%和Sky大战5局的神勇——那是当年Grubby也曾经拥有的无畏气概。个人依然认为，PGL最后的决赛，是2008年所有重大比赛之中含金量最高、最值得观看的“神话之战”。陆维梁，这位光大了剑圣的猛士让很多老玩家看到了当年的荷兰兽族天才，因为在那一刻，自信爆棚的剑圣没有惧怕过WCG的双料冠军。

很多人在fly100%夺冠那一刻想到“如果赢得比赛的是Grubby”……这实在是很微妙的感觉。



长久以来，“木瓜大战”都是媒体渲染的焦点

MYM现象——《魔兽争霸Ⅲ》该何去何从





MYM魔兽分部的解散意味着Grubby、Moon等大牌选手将处于无战队状态

随着MYM魔兽分部的解散，电子竞技选手的弱势再次被完全放大在现实面前。为什么？这个问题大家都会去问，但很少人去反思，这些年来在世界范围内远远红于CS和《星际争霸》的《魔兽争霸Ⅲ》，为何到今天也会呈现沦落之像。

经济不景气，这是大环境下的原因，也许这是主要的原因，也许不是。当个人项目成为一个集体所参与的比赛之后，一个俱乐部或者战队要负担的支出以及运营的压力，就可想而知。在某知名电子竞技网站的论坛上，一名网友曾经发表过这样的一段话：

“War3不是职业足坛，也不是娱乐界。

War3远没有财大气粗到可以给选手女朋友一起提供机票住宿，并提供一份工作。

War3职业战队除了赞助几乎无其他收入，这种额外的支出只会伤害职业战队本身，因为并没有人或者赞助商会因为你PPG的存在而增加对War3的关注。

投入与收入是不成正比的。电子竞技商业化还在起步阶段，而你，Ppg，已经享受到了足坛百年职业化的成果——‘贝克汉姆+辣妹模式’在War3界显然是不可能存在的。

选手都养不起，还去养选手老婆？”



MYM的另一个明星Lucifer

诚然，这位网友说的话，观点上存在着很大的偏差，因为他并没有将MYM为何解散魔兽分部的原因解释清楚。因此对人对事的偏颇之处，比比皆是。但这位网友的话当中，有一句切中了职业电子竞技领域的要害所在，那就是“War3不是职业足坛，也不是娱乐界”。电子竞技要发展到职业足坛那样的高度，首先要看受众的喜好程度，其次要看环境的成熟度。

有一种观点认为，现在，互联网络正在以前所未有的速度发展，而在中国，3G成为可能，网络直播进一步发展，取代传统电视进行电子竞技赛事直播的可能性越来越高。但请注意，网络流量的费用，究竟是运营商愿意让步，还是让综合消费能力尚且不高的网友去埋单？如果算在个人ADSL包月费用中，那当然可以，怎么划拉算盘，那是运营商按几下计算机键盘的简单动作，问题在于，这个局面并不可能一步到位。



MYM魔兽分部的高成本投入并没有得到相应的回报

MYM之后，大家可能再也看不到如此众多的明星选手再次同场竞技。但有一点好处在于，个人名义参赛的选手再也不会和俱乐部瓜分自己的奖金，参加的赛事数量也可以得到保证。但没有了整体运营和管理上的保证，个人选手失去的，是长期交流和探讨的机会。为了缩减成本，越来越多的线上赛事肯定会增加，但这样也减少了拥趸和偶像近距离接触的机会，这样的比赛很难受到长久的欢迎。Moon和Grubby这样的选手不会愁东家，韩国的大批人气偶像也不会没有去处，但中国和欧美的其他人呢？

希望2009年，我们能在赛场再次目睹包括“三巨头”在内的诸多豪强。鱼住纯因为毕业而退役，赤木因为高考而离开，一如Zad因为兵役而淡出一样，这样的悲凉，还是少一点罢。P



■游侠 神之影

操作设置

W：前进/上
S：后退/下
A：左移
D：右移
T：对话
Tab：地图
E：使用艾丽卡
R：使用/抓取
鼠标左键：攻击
鼠标右键：下落/格挡
空格：跳跃

为什么要玩这款游戏

尽管"时之砂"三部曲已经宣告完结，但《波斯王子》系列并未就此终结，全新制作的《波斯王子——重生》拥有翻天覆地的改变，不仅背景故事取材于经典的《一千零一夜》，还使用了极为养眼的卡通渲染技术、自由流畅的无缝接技术、互动协助的双主角设定、刺激爽快的格斗模式等全新系统，一些精彩有趣的谜题更是屡屡出现，使得冒险、格斗、解谜成为了《波斯王子——重生》的主要乐趣。

一款轻松有趣的游戏——这是育碧蒙特利尔工作室给《波斯王子——重生》的全新定位。在游戏中，你将在一个庞大美丽的卡通世界里自由地冒险，可任意施展跳跃、攀登、爬行、飞跃等操作简单的高难度动作，可与善良的公主一起出双入对，拯救面临困境的世界。而公主的出现，也使得整个游戏过程更加轻松，她实际上是主角的"保护神"，一旦王子遇到危险，她都会挺身而出，化险为夷。战斗也是如此，王子的对手永远只有1个，格斗高手可使出华丽壮观的连续技，让对手毫无还手之力；而格斗菜鸟也能死缠烂打，不死设定让对手无可奈何。

剧情介绍

一千年前，野心勃勃的"黑暗之神"阿里曼不断扩张自己的黑暗势力，并派遣堕落之流去征服他不曾拥有的一切。其同胞兄弟"光明之神"奥尔穆兹德则祈求和平，特意避开阿里曼的锋芒，但随着堕落之流的蔓延，光明之城也不幸沦陷，愤怒的奥尔穆兹德不得不采取行动，与阿里曼展开善恶之战。经过长达几百年的战争，奥尔穆兹德最终战胜了阿里曼，并把他和堕落之流一同囚禁在生命之树内。千年以来，波斯教徒们一直守卫着这棵生命之树，随着时间的流逝，他们的信仰和能力逐渐衰退，对阿里曼的封印也开始慢慢削弱。

艾丽卡，她是一位小国的公主，一直生活在与世隔绝的土地上，但她却肩负着一个永久的使命——守护生命之树。可是，使命是神圣的，代价却是沉重的——作

精品 总评 8.5

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	动作
语种	英文

文化包容性	8.5
上手精通	8.5
画面	9.0
音效	8.8
创新	7.0
剧情	8.5

为生命之树的守护人，艾丽卡必须献上自己的生命才能力保生命之树不受黑暗侵袭，艾丽卡的父亲波斯国王知道自己的女儿是阿里曼枷锁的重要环节，但不愿意就此失去女儿。在劝阻无效的情况下，波斯国王毅然砍断生命之树来换取女儿的生命，囚禁千年之久的阿里曼也因此重获自由，幸亏沙漠绿洲的围墙还能控制住他，而那些堕落之流却一早通过围墙缝隙蔓延至世界各地。如果阿里曼最终从围墙里出来，那么整个世界都将处于黑暗的笼罩之中。

身为流浪汉的“王子”亲眼目睹了这一切，他与公主的偶然相遇也改变了他的一生。生命之树被破坏后，王子带着公主走南闯北，净化所有区域，收集生命之种。最后，公主将所有生命之种注入于被破坏的生命之树内，成功将阿里曼封印回去，但这种方式也夺取了维持她生命的光明之种。面对这种场面，王子终于明白了一切，他也做出了自己的选择，再次砍断生命之树，用最后一颗光明之种唤醒了公主。身后，终获自由的阿里曼咆哮而过，预示着黑暗即将来临……

流程攻略

一、沙漠（Desert）

沙漠里，王子顶着风沙寻找迷失的毛驴，结果一脚踩空跌落至沙坑中，刚好一名女子从天而降，重重压在王子身上，王子还没反应过来就被这名女子拉到一边，躲过穷追不舍的士兵。正当王子想询问情况，这名女子却不辞而别。随后王子跟着女子一路前进，掌握跳跃、走壁、蹬墙跳等一些技巧。追到尽头处时，女子被两名士兵拦住，王子自告奋勇上前击退士兵，同时熟悉一下战斗技巧。而后，继续跟随女子前行，跳跃难度会有所加强，多熟悉一下连续跳跃。经过石桥时，滚下的巨石砸坏了石桥，眼看王子就要跌下峡谷，女子及时施展法术把他救了回来，但由于施法过度一时虚弱昏倒，王子只好抱着她走了一段路程。在悬崖处，王子从士兵口中得知这名女子便是波斯王国的公主艾丽卡。随后波斯国王也赶到此地，劝公主回去，但公主坚持要前往沙漠绿洲中的神庙。


图1



二、神庙（Temple）

在神庙前，顺着左侧墙壁爬上平台，与公主合力推动机关打开神庙大门。接着穿过神庙通道，进入种植生命之树的花园内，当两人还在惊叹生命之树的美丽时，波斯国王和他的手下悄然赶到，王子又一次自告奋勇上前迎敌，此时只需按照QTE提示小心应付，对付波斯国王不成问题。国王战败后，恼羞成怒砍断了生命之树。刹那间整座神庙被黑暗笼罩，阿里曼的黑暗士兵也随之出现，此时可与公主协力作战，掌握秒杀杂兵的技巧。之后带着公主往外跑，穿过倒塌的通道，利用组合跳逃出神庙。在神庙外面，看到整个世界被黑暗吞噬，而两人的任务则是净化四大区域，收集光明之种重新封印阿里曼。


图2

三、王国之门（king’s gate）

前往最左侧的王国之门，公主在断崖处感到不适，一些奇怪的影像在她脑海里浮现，她并不知道是些什么东西。跳过断崖，沿路攀爬而行，沿途墙壁上或悬崖边都布满了堕落物质，切勿接触这些物质，否则随时会有生命危险。来到分岔路口时，顺着左侧的吊环爬到顶部，跳过多个平台，并绕着中央建筑攀爬而上。在中央建筑的顶部，堕落之流“猎人”正守护在净化点处。成功击退猎人后，让公主站在净化点处，施展法力使王国之门重见光明。

●光明之种难点

1.远处的光明之种需要激活红色反弹能力才能获得（**如图1**）。

2.这两颗光明之种藏在前往太阳神殿的峭壁内，位置较为隐蔽（**如图2**）。

四、熔炉（The Cauldron）

净化王国之门后，从中央建筑跳落至下方平台，沿着左侧原路返回分岔路口，并从另一侧借助墙壁上的藤条不断攀爬而行。来到熔炉时，继续顺着左侧的藤条爬上，而下方很快被堕落物质淹没，此时需要不断往上攀爬，还要利用滑坡往前滑行，滑行时要注意跳跃的节奏。经过几段滑行之后，最终来到尽头的平台上，堕落之流“炼金术师”在那里等候多时，一举击退它后净化此块区域。更重要的是，可在此处收集齐60个光明之种，并返回神庙激活红色的反弹能力，使公主能借助红色圆盘的力量在峭壁之间来回反弹。

●光明之种难点

3.这颗光明之种需要从平台右侧爬上，不容易被发现（**如图3**）。

4.有两颗光明之种隐藏在右侧，可利用反弹跳获得（**如图4**）。

5.这些光明之种需要激活绿色冲刺能力，在右下角利用绿色圆盘获得（**如图5**）。


图3

五、太阳神殿（The Sun Temple）

激活红色的反弹能力后，利用地图传送返回王国之门，此时沿平台右侧前进，一路上要经过几段滑坡，跳过几处峭壁才能来到太阳神殿。在太阳神殿入口处，利用前方的红色圆盘反弹飞行，可惜中途被从后跳出的猎人撞倒在地，一场大战也在所难免。击败猎人后，利用附近的红色圆盘继续反弹飞行，直到尽头的平台上。这时，猎人放出一些活动的堕落物质，前进时需看准时机躲过这些堕落物质。反弹至下一个平台时，利用墙壁和柱子不断往上跳跃，在最高点处从左侧滑落至底部，滑落时也要注意躲避堕落物质。最后，利用红色圆盘反弹至净化点所在的平台，再次击退猎人净化此块区域。

图4

●光明之种难点

6.需要通过墙壁的多次反弹跳来获取光明之种（**如图6**）。

7.通过前方的红色圆盘才能到达，然后利用反弹跳来获取光明之种（**如图7**）。

8.通往典礼之地的路上有个绿色圆盘，上去可获得5颗光明之种。



图5

六、烈士之塔（Martyr's Tower）

净化太阳神殿后，利用红色圆盘返回至入口处，并沿右侧道路前往烈士之塔。爬到高处时，会遇到第1个黄色圆盘，可利用它往前飞翔，飞翔过程中要注意躲避各种障碍，一旦撞到就要重新来过。飞翔几次后，中途再次碰到猎人，王子贸然扑了上去，结果却中了对方设下的陷阱，和公主一起跌落至下层。在陷阱底部，沿着墙壁往下滑落，并在下方绕着中央石柱不断跳跃，期间需要借助组合跳从平衡木跳至对面墙壁。返回地面后，需要与猎人再战一场，此时的猎人会使用第二形态。击退猎人后，继续沿墙壁往上攀爬，最后利用黄色圆盘飞出陷阱，而净化点就在眼前，上前净化即可。



图6



●光明之种难点

9.在通往风车房的路上有两根柱子，需要紧贴右侧柱子爬上，利用反弹跳获得光明之种。

10.在最后1根柱子上利用组合跳到达对面柱子，然后攀爬过去获得光明之种（**如图8**）。

11.在绿色圆盘的墙外和楼梯上都隐藏着光明之种（**如图9**）。

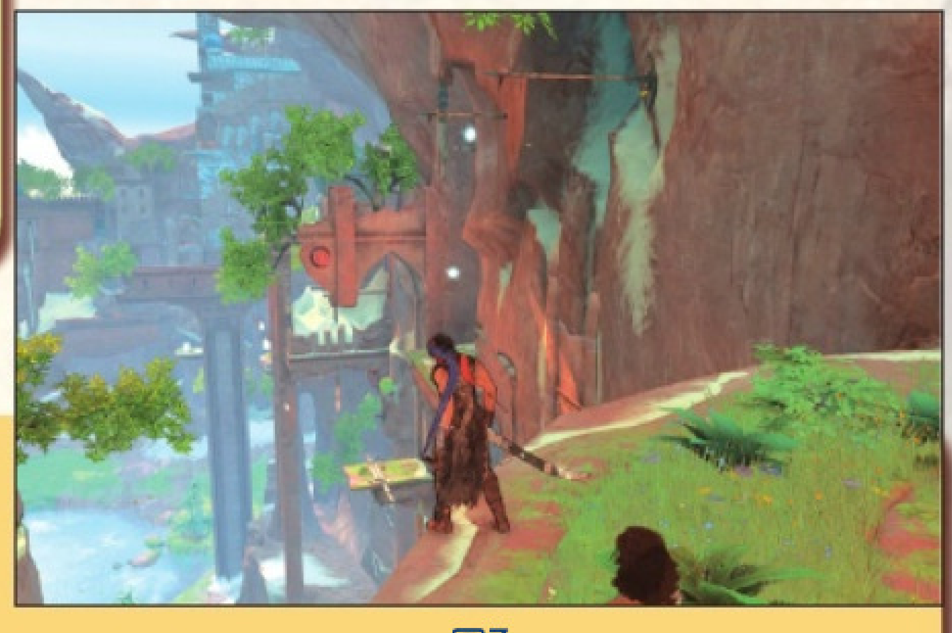


图7

全新概念介绍

区域划分：游戏世界由四大区域和1座神庙构成，每个区域又分为6个小区域，包括1个入门区域、4个主要区域和1个Boss专属区域，每个区域初期均受到黑暗笼罩，周围环境会出现一些干扰障碍，需要公主站在净化点处施展净化能力才能重见光明，净化之后的区域可在地图上随意传送。

光明之种：每净化一个区域，该区域便会散落45颗光明之种，需收集这些光明之种来激活公主的特殊能力，一些区域需要公主掌握某种特殊能力后才能顺利通过。游戏里一共有1001颗光明之种，激活所有能力只需540颗，也意味着顺利通关只需540颗，收集齐1001颗能解锁王子和公主的新衣服。

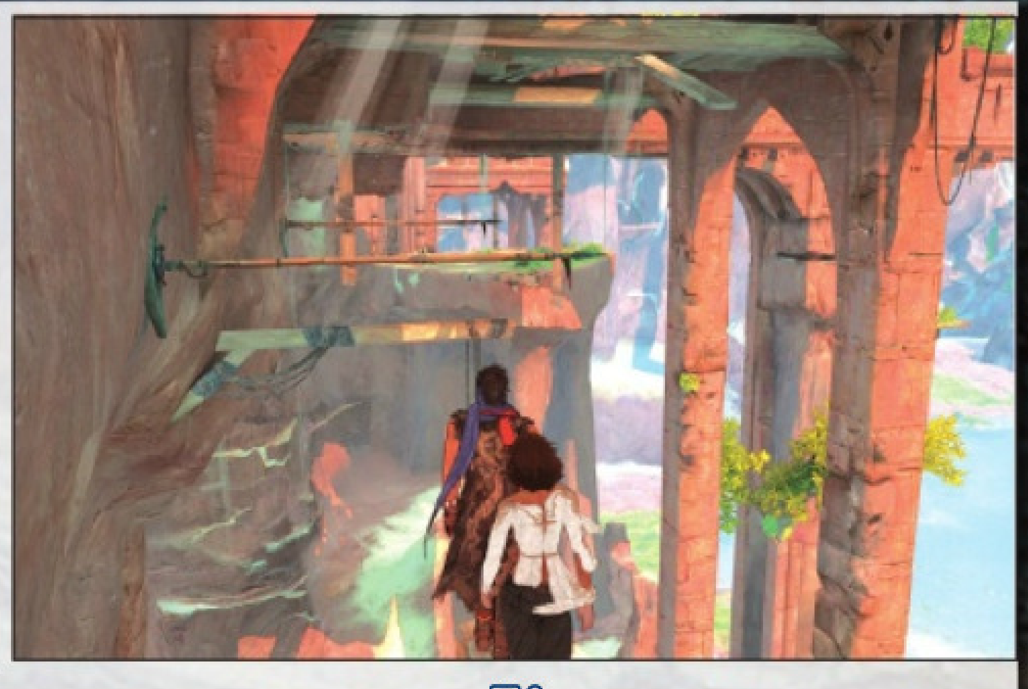
特殊能力：游戏里充满了各种能量圆盘，四种颜色对应公主的四种特殊能力，红色为反弹、绿色为冲刺、黄色为飞翔、蓝色为抓取，其中飞翔和冲刺需要控制方向来躲避一些障碍。所有特殊能力均需要收集足够的光明之种后返回神庙激活，激活后只要站在能量圆盘上即可使用对应的特殊能力。

无限复活：这个设定也是公主的能力之一，无论是跳跃跌落还是战斗失败，公主都会用这种能力将王子救起。冒险时，每一个立足之处都是存储点，被公主救起后会出现在最后一个立足之处；战斗时，也存在不少存储点，被公主救起后会恢复至最后一个储存点，而敌人也会恢复一定的血量。

战斗操作：游戏中的战斗为单挑格斗模式，面对敌人可施展跳跃、格挡、反击、抓取等动作，也可组合这些动作使出威力惊人的连续技。战斗时，还会出现不少QTE提示，必须根据提示迅速执行动作，否则会遭到敌人的重创，甚至有可能导致战斗失败。

七、典礼之地（Marshalling Ground）

净化烈士之塔后，利用红色圆盘返回至入口处，沿左侧道路前往典礼之地，攀爬墙壁时会遇到一些堕落物质，必须迅速爬过，否则会被拉住。爬到上方平台时，在那里击败1名杂兵，然后继续往上攀爬，沿途还会有不少堕落物质。攀爬一段路程过后，王子和公主停在平台上对话，这时不要急着往前跳，在右侧墙壁上找到黄色圆盘，利用它往前飞翔，一直飞到净化点附近的平台上，而猎人也再次出现，它的攻击方式更加多样化。再次击退猎人后，借助铁环爬上净化点，净化这块区域。


图8

●光明之种难点

12.在通往太阳神殿的路上，可沿右侧墙壁攀爬过去，利用反弹跳获得光明之种。

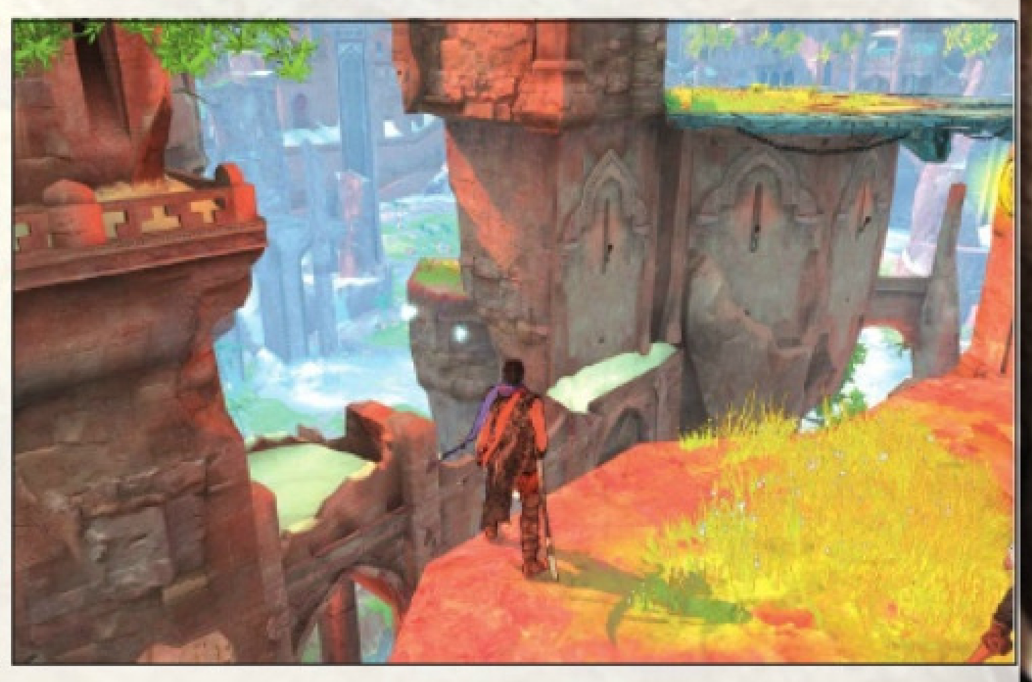
13.墙壁周围的光明之种可利用蓝色圆盘来获得（**如图10**）。

14.黄色圆盘的墙壁周围隐藏着3颗光明之种（**如图11**）。


图9

八、风车房（The Windmills）

净化典礼之路后，沿路跳到猎人巢穴入口处，此时还不能进入，但可利用身后的红色圆盘飞往风车房。刚刚飞入风车房，便会遇到第1个谜题，前方两道机关分别控制着铁网和指示器的转动，指示器上的蓝色代表移动1个位置，红色代表移动2个位置，空白则代表不移动，可利用这个原理将铁网缺口旋转至红色圆盘的对角处，然后转动机关让铁网缺口与红色圆盘重合，同时利用红色圆盘反弹至其他地方。来到风车房另一侧，这里则需要控制两个机关同时转动3个指示器和3个铁网，原理和前面是一样的。最后，沿墙壁攀爬至风车房顶部，击败猎人，净化区域。


图10

●光明之种难点

15.平台内有光明之种，可通过一侧的吊环攀爬上去，利用组合跳获得（**如图12**）。

16.直接跳到高墙，在墙角边缘处能找到1颗光明之种（**如图13**）。

17.从中间横杆跳落至下面横杆，来到有蓝色圆盘的平台，旁边墙壁有1颗光明之种（**如图14**）。

九、猎人巢穴（Hunters Lair）

返回至猎人巢穴入口处，公主施展法术推倒面前的巨门，并与王子一起闯入猎人巢穴。经过一连串的反弹和飞翔，两人在尽头的平台上又一次遇到猎人，此时要与猎人连战3场，地形范围会不断缩小，难度也不断提高，对付起来颇有难度。成功击败猎人后，这块区域会自动净化，同时也能直接获得该区域的25颗光明之种。随后，整个猎人巢穴开始倒塌，可利用红色圆盘和黄色圆盘离开此地。

十、空中庭院（Construction Yard）

利用地图传送前往熔炉净化点，此时可顺着对面圆柱的藤条往下攀爬，并在分岔路口处沿左侧通道前往空中庭院，在尽头处需要利用反弹跳才能离开熔炉。来到空中庭院入口处，这里是一个三岔路口，可利用前方的绿色圆盘冲刺至上方平台，但不远处的净化点却被气球悬挂在半空中。这时，沿左侧木板攀爬而上，转动顶部的4个机关，使得自己能跳到对角的机关上，从那里可直接跳到半空中的净化点。在净化点处，还需要与炼金术士大战一场，击退它才能净化这块区域。


图11

●光明之种难点

18.在前方平台利用组合跳到达平台，接着跳落至下一层即可获得（**如图15**）。

十一、蓄水池（Reservoir）

返回至空中庭院入口处，此时沿右侧道路前进，越过多个障碍，并在平台上击败1名杂兵。接着，沿着峭壁继续前进，中途会遇到不少堕落物质，需要掌握时间差才能顺利跳过。来到下一个分岔路口时，不要急着前进，可利用前方

的红色圆盘另行其路，反弹过程中还会遇到一些滑坡，滑行到底时需注意及时的跳起。最后，穿过通道滑落至空荡荡的蓄水池内，净化点就在前方，但需要击退炼金术士才能净化这块区域。

●光明之种难点

19.在通往空中庭院的路上，滑落再攀爬过去可获得藏于木板平台下方的光明之种。

十二、机械之地（Machinery Ground）

使用地图传送返回至空中庭院入口处，此时沿左侧道路前进，中途需要利用拉环拉出移动平台，并借助这些平台往前跳跃。跳到尽头处时，利用附近的红色圆盘往前反弹，一直飞至中央的巨型平台上，炼金术士也出现在那里。击退炼金术士后，王子也受到了堕落物质的污染。这时，在附近找到拉环，不断往上攀爬，中途穿过几道旋转机关，一直攀爬至顶部的净化点，炼金术士不会再出现，可放心净化这块区域。

●光明之种难点

20.利用红色圆盘经过几个滑坡，到达木板时攀爬下去，可获得隐藏在下方的光明之种（**如图16**）。

21.借助前方平台边缘的吊环可获得隐藏在下方的光明之种（**如图17**）。

22.连续爬过两个吊环，然后利用反弹跳和组合跳，直接跳到吊起的平台（**如图18**）。



十三、天堂之梯（Heaven's Stair）

净化机械之地后，在附近墙壁上找到红色圆盘，利用红色圆盘反弹至对面平台，期间要经过几个小滑坡。接着，沿峭壁继续前进，在尽头处利用绿色圆盘冲刺而上，冲刺时要注意躲避各种障碍。解决沿途的1名杂兵之后，在附近找到绿色圆盘，继续冲刺而上，一直到拥有4个绿色圆盘的地方，而前方是1部大门紧闭的升降机，需要拉动周围的4个开关才能打开。此时，随便利用1个绿色圆盘攀爬而上，在尽头处拉动机关，而下方则充满了毒雾，必须冒着毒雾利用绿色圆盘拉动剩余的3个开关，行动时必须迅速，稍微迟缓都会导致王子窒息而死。拉动4个开关后，毒雾自然散去，可乘坐升降机前往上层。此后，还要利用绿色圆盘冲刺几段路程才能来到净化点，击退炼金术士，净化该区域。

●光明之种难点

23.通过两个滑坡来到前方平台，光明之种藏于平台边缘，攀爬下去即可获得（**如图19**）。

24.在绿色圆盘处，右侧墙壁还隐藏着两颗光明之种。

十四、了望台（The Observatory）

净化天堂之梯后，返回下层打开通往了望塔的大门，经过连续几次的飞跃，爬到了望塔顶部的平台上，炼金术士已在那里等候多时。与猎人一样，在这里也要与炼金术士连战3场，地形范围也会不断缩小，最后一战难度最大，不仅要对付强大的炼金术士，还要躲避周围的堕落物质，一旦接触这些黑暗物质就要重新来过。击败炼金术士后，这块区域也会自动净化。

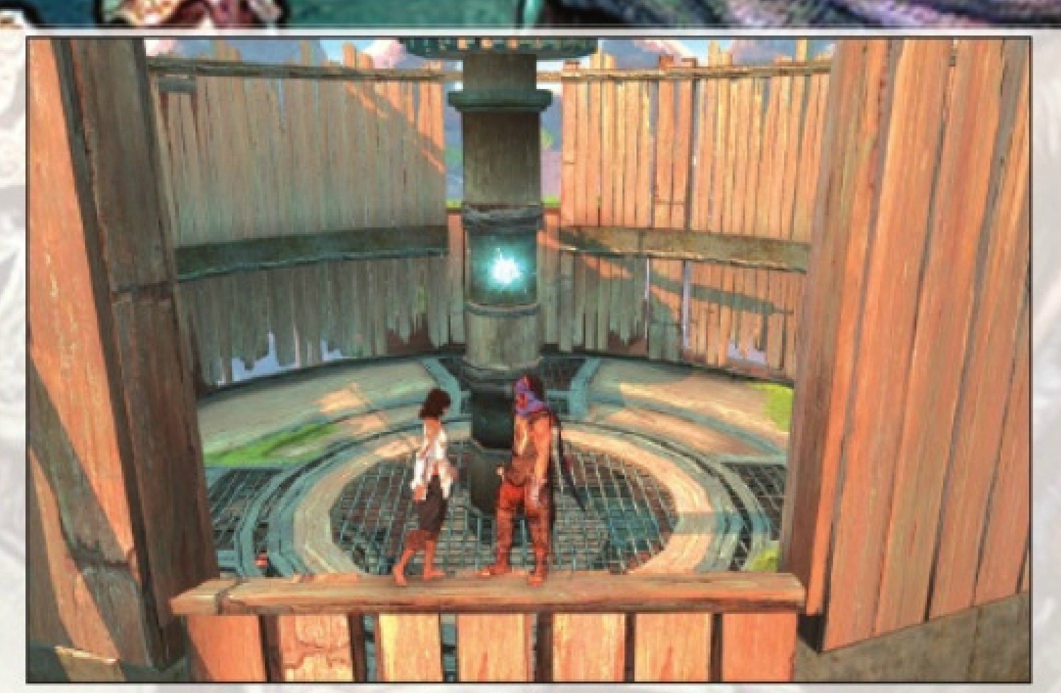


图12



图13

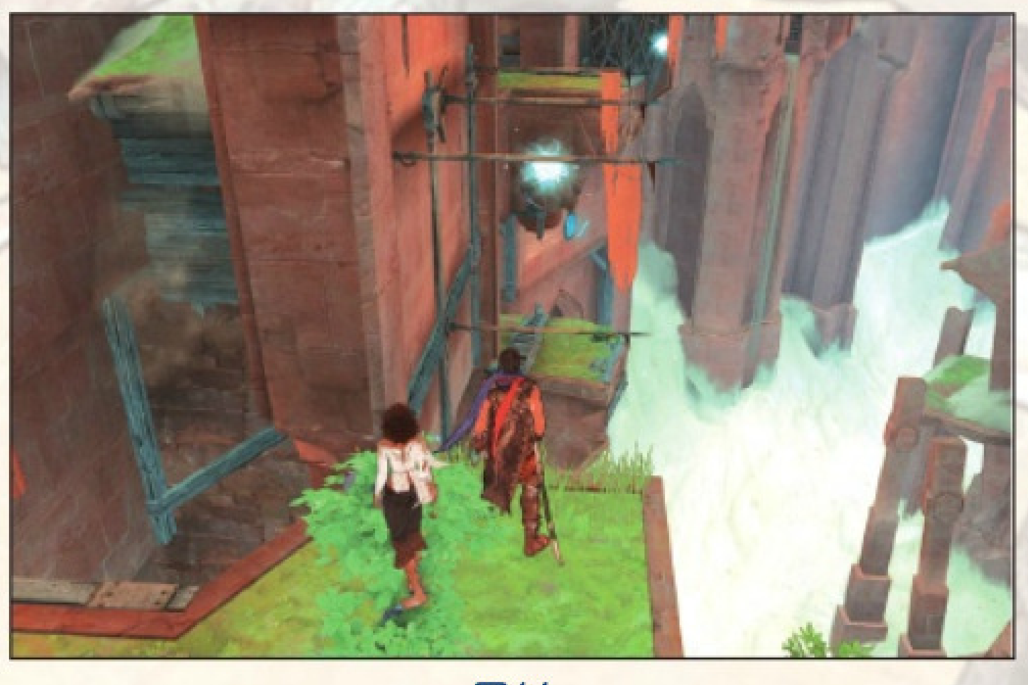


图14

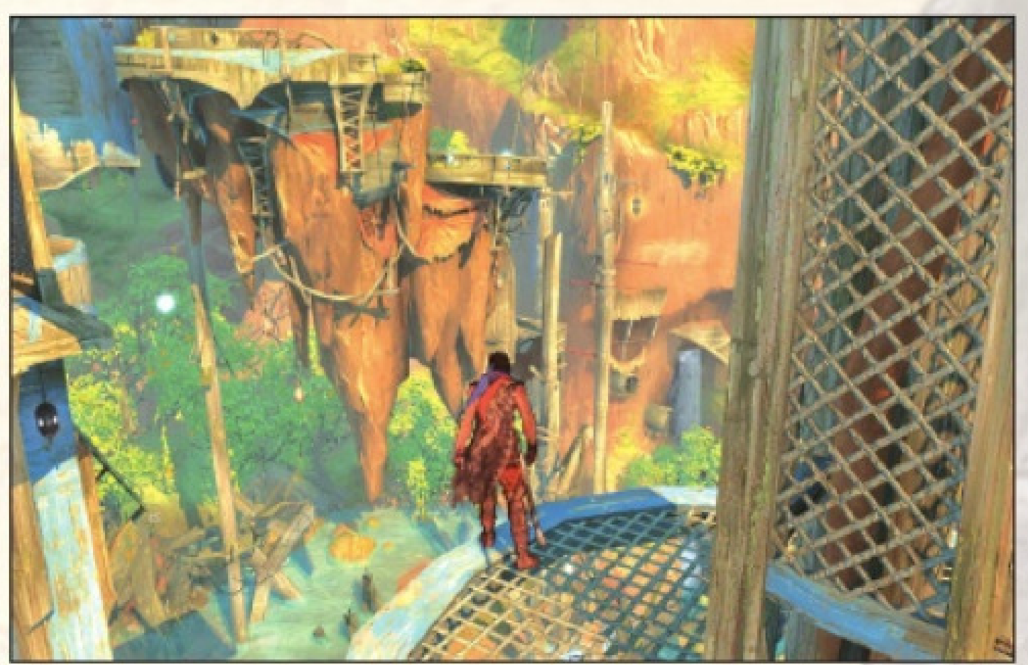


图15



图16

十五、洞窟（The Cavern）

利用地图传送返回至神庙，顺便激活其他几个特殊能力。接着，来到空中庭院和洞窟的分岔路口处，沿右侧道路前往洞窟，前进过程中需要借助数根柱子跳跃前进，最后沿着峭壁爬到洞窟入口处。没走多远，就能看到下方的净化点，此时借助前方的柱子往前跳跃，中间那根柱子却突然消失了，两人恰好跌落至下方的净化点处。随后，净化点附近出现堕落物质，并缠绕着公主，堕落之流妃子也出现在高处的平台上，此时需要沿峭壁攀爬而上，连续攻击妃子的幻象3次，她才会在净化点平台上现形，而后跟她大战一场，击败她才能净化这块区域。


图17

●光明之种难点

25.空中的光明之种可利用黄色圆盘获得（**如图20**）。

26.在通往皇室花园的路上，从立柱跳到前面平台，再滑落下去可获得光明之种。




图18

十六、皇室花园（Royal Gardens）

净化洞窟后，沿路前往皇家花园，期间要跳过多处石柱，一直跳到尽头的水流谜题处。在那里，先跑到左侧，推动左下角的机关（顺向3次），接着推动左上角的机关（顺向2次），然后推动右下角的机关（顺向4次），最后推动右上角的机关（顺向3次），将左侧水流引导至中央。之后跑到右侧，推动右下角的机关（逆向1次），接着推动右上角的机关（逆向1次），然后推动左下角的机关（顺向1次），最后推动左上角的机关（逆向2次），将右侧水流引导至中央，这样便可以利用中央正前方的黄色圆盘飞翔至花园顶部的平台上，再次击败妃子，净化这块区域。


图19

●光明之种难点

27.沿上方扶手滑落下去，攀爬至平台上可获取光明之种（**如图21**）。

28.在通往梦想尖塔的路上，跳上横杆后需要转向跳跃才能获得光明之种。

29.在通往洞窟的路上，1根立柱后面隐藏着2颗光明之种。


图20

十七、梦之尖塔（Spire Of Dreams）

返回皇室花园入口处，沿左侧道路前往梦想尖塔，一路均是石柱。在尽头处的平台上，继续沿着左侧墙壁前进，利用蓝色圆盘连续飞跃，一直飞跃至升降机处。搭乘升降机来到上层，再次遇到妃子，结果公主又被堕落物质缠住，此时需要不断攻击妃子的幻象，直到解救出公主为止。随后继续搭乘升降机往上移动，利用上层的绿色圆盘连续冲刺，一直到上方的天台，与妃子真身再战1场，击退她后净化该区域。

●光明之种难点

30.通过边缘下方横杆攀爬过去，可获得平台上的光明之种（**如图22**）。

31.从净化点滑落下去，在下落途中改变方向到右边可获得光明之种。

32.滑落到下方平台，再从旁边跳落可获得藏于下方的光明之种（**如图23**）。


图21


图22

图23

十八、皇室尖塔（Royal Spire）

返回皇室花园入口处，此时沿右侧道路前往皇室尖塔，沿途依然是数不尽的石柱，可利用蓝色圆盘连续飞跃，一直到塔底。塔底有1台旋转机关，需要跳到机关木板的蓝色圆盘上，由于这块木板是活动的，因此要注意掌握时间差。紧接着，又是几次连续飞跃，最后搭乘升降机来到顶部平台，在那里与妃子真身又战1场，击退她并净化这块区域。


图24

●光明之种难点

33.利用蓝色圆盘可获得平台下方的光明之种（**如图24**）。

34.转台下方有光明之种，跳下去可获得（**如图25**）。

35.在绿色圆盘处，从右侧跳落下去可获得平台下方的光明之种。



图25


图26

十九、加冕之墙（Coronation Hall）

净化皇室尖塔后，沿路前往加冕之墙，一路沿着墙壁攀爬而行。来到分岔路口时，王子和公主停下来对话，此时不要急着离开，可利用前方的黄色圆盘飞翔至对面平台，在那里会遇到烦人的妃子，而公主再度被堕落物质缠绕，王子只能暂时舍弃公主自行前进。来到净化点，攻击妃子的几个幻象并打开左侧铁闸，穿过铁闸来到不远处的广场上，在那里再次攻击妃子的几个幻象，直到将公主解救出来为止。此后，顺着墙壁往上攀爬，再次来到净化点，与妃子一决高低，击败她并净化这块区域。

●光明之种难点

36.左方的不远处有红色圆盘，可利用红色圆盘获得光明之种（**如图26**）。

37.跳落到下方的平台，从墙壁攀爬过去可获得光明之种（**如图27**）。

38.前方平台下方藏有光明之种，跳落下去即可获得（**如图28**）。

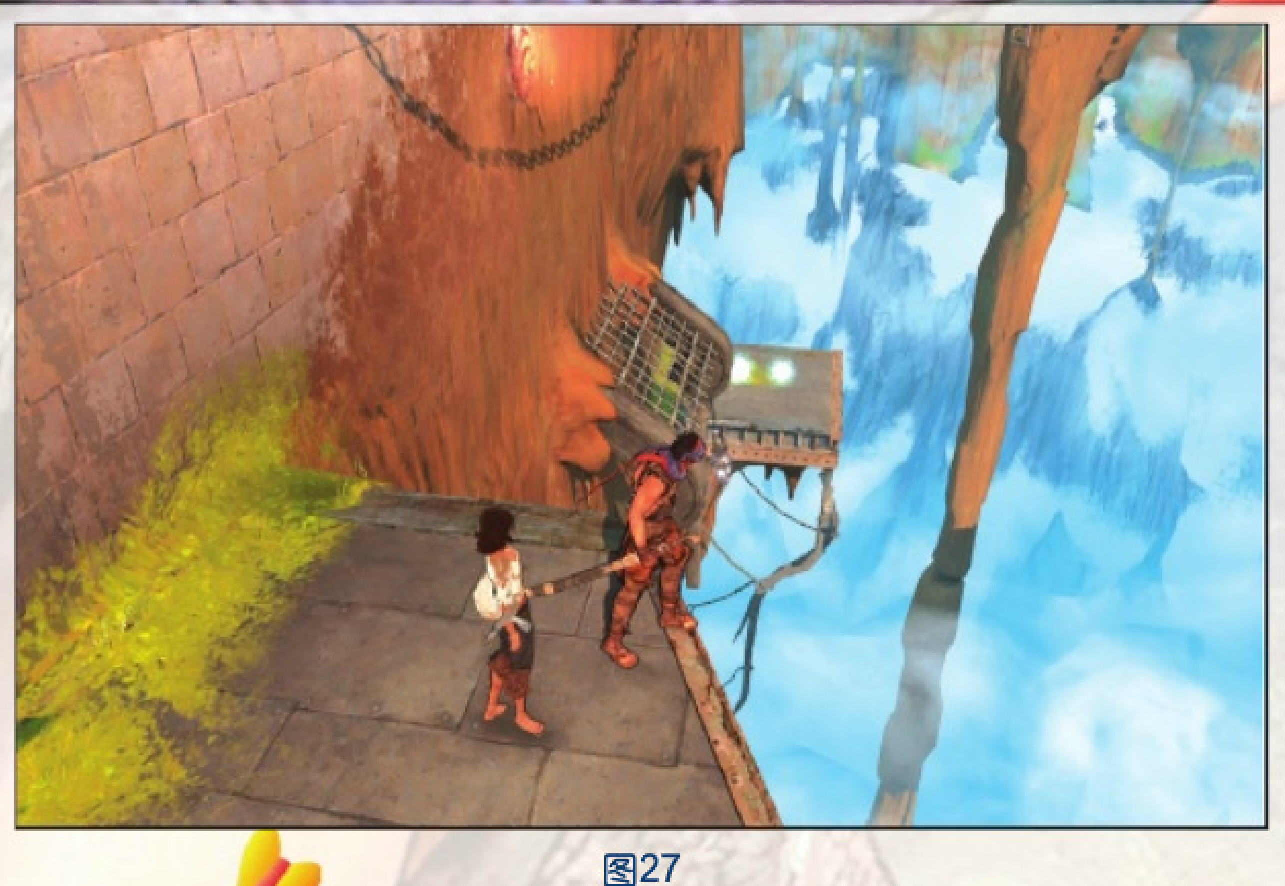

图27


图28

评说

新老咸宜的顺畅之作 ■游侠 奥杰

说起《波斯王子——重生》，游戏好坏先放到一边，有两点不得不让人对Ubisoft挑大拇指。第1点，如今这年头，游戏市场上什么样的游戏最吸引玩家眼球？自然是成了名的系列游戏推出新作。按理说，先前的《时之砂》系列也算是红极一时的游戏了，如果Ubisoft照方抓药，做个前传或者后传之类的续作，再赚一笔也不难。可是Ubisoft就做了一次大胆的尝试，不但抛开《时之砂》系列的老王子，取而代之以围着披肩的新王子，演绎出一个全新的故事，还采用了先进的卡通渲染技术（Cell-Shading）来处理游戏画面，自己给自己增加了不少难度；第2点，眼下正值金融危机，无论对谁来说，钱都是非常重要的。可是Ubisoft就敢将《重生》不加任何DRM（数字版权管理）防护推向市场，为方便玩家进行游戏而不惜损失一部分销售收入。仅凭这两点，Ubisoft就足以让我们佩服了，再加上游戏本身也有不错的表现，因此很值得令人刮目相看。限于篇幅，下面笔者仅就游戏中两个有争议的地方谈谈自己的看法。

首先，除了画面风格之外，同先前的《波斯王子》相比，《重生》最大的变化是取消了主人公的死亡设定。由于游戏采用双角色设定，女主人公Eliks拥有让王子“瞬间转移”和“空中漂浮”的魔力，因此每当王子墙头失足或者身陷绝境时，Eliks都能让王子转危为安。等于这次是Eliks拥有了时之匕，可以随时让王子屡败屡试，不用担心重头再来。不少玩家认为这个设定太过草率，大幅度降低了游戏的难度，没有死亡就没有惩罚，就不会让人用心地思考怎样把游戏玩好。其实，换个角度来看，游戏设计者安排这个设定，主要是降低玩家在游戏中的挫折感，从而增强游戏的顺畅性；而且，如今大多数游戏都有自动储存功能，每次主角死亡，都可以从最后一个储存点读取进度。这么来看，《重生》取消死亡的设定与其他游戏的自动储存设定可以说是异曲同工，还省去了读取进度的时间，何乐而不为呢？如果就是觉着Eliks可以随时施展“瞬间转移”和“空中漂浮”不爽的话，倒是也可以给游戏开发者提个建议，让他们在下一部游戏中给Eliks使用魔法的次数做一个限制，这样就能调整游戏的难度了。

第二，在游戏特性方面，《重生》更多的是朝向《时之砂》的回归。当初，《时之砂》革命化地用一个身手灵活的王子取代了同类游戏中行动僵硬的主人公设定，让人眼前不禁一亮。可是，而后的《勇者之心》和《王者无双》却跟风变成了纯格斗化游戏，未能让系列本身闯出一条特色之路，实在可惜。如今的《重生》就像游戏名称所示，游戏要还原自己的风格，这也算是返璞归真了。不过，在操控方面的设定，我们可以明显看出，游戏是专门针对游戏机平台进行了优化，或者说是将游戏机平台的操控设定移植到PC平台上。相比之下，鼠标+键盘用起来实在是较手柄玩起来差很多，尤其是使用一些特殊动作和连续技，控制难度比较大。而且游戏中的操作指导所显示的也是按什么红键、黄键，一看就知道是为Xbox360设定的。看来PC玩家如果没有游戏机，又想把游戏玩得很爽的话，配置一个高级手柄就是必须的了。

总体来说，《重生》画面精美，游戏难度不高，无论是“波斯王子”系列的老玩家还是新玩家，都值得一玩，可谓是新老咸宜吧。

二十、宫殿（The Palace Rooms）

净化加冕之墙后，沿路来到宫殿大门前，公主再次施展法术打开大门。在宫殿内，可利用前方的黄色圆盘往前飞行，中途不仅要躲过几个障碍，还要借助其他圆盘继续在空中飞翔。最后，在尽头处的平台遇到妃子，砍倒几个幻象后与妃子真身战斗，妃子打了一阵就跑了，此时可从旁边开启的大门离开，继续借助各种圆盘往上飞行，一直飞到顶部平台。刚刚落地，公主又遭遇不测，周围同时出现了几个公主，此时不用砍倒这些幻象，只需跑到平台边缘跳下去，真正的公主会飞身下来解救。找出真公主后，与妃子进行最后决战，难度颇大，要注意妃子的第三形态。击败妃子后整个宫殿开始倒塌，可借助黄色圆盘离开此地。

二十一、城市之门（City Gate）

通过地图传送至神庙，从那里前往最右侧的城市之门。经过分岔路口时，沿右侧道路前进，需走过几段滑坡才能来到城市之门，净化点就在城市之门入口的不远处，中间只相隔几段滑坡。然而滑过去时，滑坡会被净化点处的堕落之流战士破坏，因此只能被迫绕道而行，从另一侧跳到净化点与战士交锋。这名战士拥有坚硬的岩石盔甲，任何攻击都无法给它造成伤害，只能将它引到平台边上，寻找机会把它推落下去，然后再净化这块区域。

●光明之种难点

39.可利用蓝色圆盘获得前方墙壁边缘的光明之种（**如图29**）。



图29

二十二、阿里曼之塔（Tower of Ahriman）

净化城市之门后，沿路前往阿里曼之塔，途中要经过数十个滑坡，还需要击败1名杂兵。接着，沿滑坡继续前进，一直滑到皇宫大厅，那里是个三岔路口，可从中央的柱子爬上，并利用墙壁上的蓝色圆盘飞到上层。来到上层后，绕着阿里曼之塔外层不断往上攀爬，中途需要推动机关来旋转墙壁上的巨型圆盘，第1处只需旋转90度，第2处则需将两个转盘旋转成3点钟形状。最后，在塔顶的净化点处与战士再次交手，方法依然是将它引到塔顶边缘，寻找机会把它推落下去，然后再净化这个区域。

●光明之种难点

40.攀爬墙壁到达高处平台，滑落至红色圆盘即可获得光明之种（**如图30**）。

41.在外面墙壁上也有光明之种，可攀爬墙壁获得（**如图31**）。

42.前面的下方有吊环，下去可获得光明之种（**如图32**）。



图30



图31



图32

二十三、奥尔穆兹德之塔（Tower of Ormazd）

净化阿里曼之塔后，沿着墙壁滑落至皇宫大厅，此时可穿过左侧大门前往奥尔穆兹德之塔，中途同样要经过几段滑坡和解决1名杂兵。来到奥尔穆兹德之塔塔底时，利用附近的绿色圆盘冲刺至上层，在上面遇到战士的挑战，周围没有悬崖，只能将它引到角落的支撑点，让倒塌的碎石砸伤它，连续3次便可将它击倒在地。战士离开后，利用拉环绕着塔攀爬而上。来到塔顶的净化点时，战士在下方的晃动导致净化点跌落至下方，此时只能沿滑坡往塔底滑下，在下面无需战斗即可净化这块区域。



图33

●光明之种难点

43.前方断层的边缘上隐藏着光明之种（**如图33**）。



二十四、女王之塔（Queen’s Tower）

净化奥尔穆兹德之塔后，沿路返回皇宫大厅，此时可穿过右侧大门前往女王之塔，一路上依然是一段段的滑坡，滑坡过后很快便攀爬至女王之塔上层，这时要利用绿色圆盘沿墙壁冲刺而上，沿途的障碍较多，冲刺时要注意躲避。经过连续几段路程的冲刺和跳跃后，在塔顶再次与战士相遇，依然是将它引到塔顶边缘，寻找机会把它推落下去，然后再净化这个区域。



图34

●光明之种难点

44.从净化点滑下，大厅四周有护栏，护栏边上都有光明之种。

二十五、光明之城（City of Light）

净化女王之塔后，借助前方木板滑落至下方的皇宫大厅，此时可穿过前方大门前往光明之城，经过连续几段路程的冲刺和跳跃后，在城外平台上看到战士守候在城内的净化点处，它还放出一些触手般的堕落物质。尽管沿途全是这些触手，但基本没有任何难度，只要躲过第1个触手，后面都能顺利躲过。最后，又连续几段路程的冲刺和跳跃，来到城内净化点处，与战士大战一场，必须把它引到闸门内，寻找机会将它锁在里面，并在它逃出之前迅速净化这块区域。



图35

●光明之种难点

45.利用反弹跳获得右上方的光明之种（**如图34**）。

46.从蓝色圆盘处往左侧跳跃，可获得平台上方的光明之种（**如图35**）。

二十六、战士要塞（Warrior’s Fortress）

净化光明之城后，返回下层打开通往战士要塞的大门，经过连续几次的飞跃，最终来到要塞底部的平台上，而战士也出现在那里，可用老办法把它推落至火坑之中。眼看胜利在望，战士却从火坑里爬了上来，还需要与它再战1次。由于战士全身被火焰焚烧，可采用拖延战术让它被火烧死。不过要注意的是，随着战士血量的减少，周围平台的空间也会越来越小，必须控制好躲闪方向，能避就避。成功击败战士后，这块区域也很快被净化。

二十七、神庙（Temple）

利用地图传送返回神庙，这时的神庙入口闪耀着光芒，它通往另一个空间，需要同时运用4种能力才能穿过这个空间，而且中途不能有任何失误。穿过空间后，在神庙大厅遇到被黑暗侵蚀的波斯国王，要与他再战一场。战斗结束后，阿里曼会出现在神庙内，它通过巨大的手臂不断攻击两人，这时只能沿路往右走去，净化高处的净化点，中途偶尔会遇到堕落海浪的涨潮，必须停靠在光源处躲避，等完全退潮后再继续前进。净化3处净化点后，王子和公主合力将阿里曼封回生命之树内，但公主为了拯救整个世界，献出了维持自己生命的光明之种。当王子醒来后，只能默默地抱着公主往神庙外走去，他将外面的4棵净化树一一砍断，砍断神庙内的生命之树救回公主，而世界再度遭受黑暗笼罩，而阿里曼也跑了出来…… P



■贵州 yago

良品 总评	7.7
制作	Autumn Moon
发行	Crimson Cow
类型	冒险
语种	英文
文化包容性	6.5
上手精通	8.0
画面	8.6
音效	8.0
创新	6.0
拟真	8.8

为什么要玩这款游戏

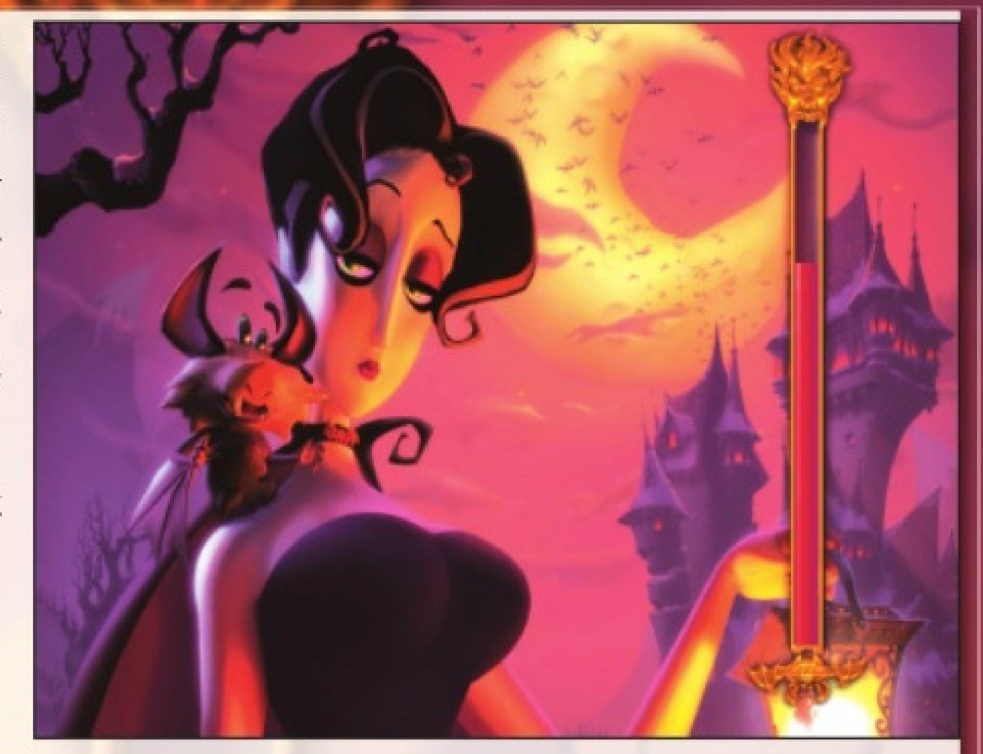
《吸血鬼的故事》是一款卡通风格的冒险解谜游戏，它的制作者大多是前卢卡斯工作室成员，正是这帮人创造了那个风趣饶舌的《猴岛小英雄》系列。本作侧重于妙语连珠的幽默语言，大量生动有趣的诙谐桥段穿插于人物对话中，原本应该阴森恐怖的吸血鬼文化变成了笑料百出的调侃闹剧。女主角莫娜身为吸血鬼却始终不愿接受这个事实，她还有一位机灵仗义的伙伴——小蝙蝠佛罗崔克，这两位核心人物计划逃出吸血鬼男爵的湖心城堡，他们联手合作解开一个又一个机关谜题，冒险途中总有无数笑话伴随这对搞笑搭档。这款游戏采用2D与3D相结合的卡通渲染画面，操作极为方便快捷，独有的道具预制系统也使解谜步骤更显真实，但这些优点仅是点缀红花的绿叶，只有真正读懂那一串串暗含机锋的对白，玩家才算欣赏到这款游戏的最大乐趣。

操作要诀

本作的操作控制非常体贴玩家，基本看不到故意迫使玩家反复跑腿从而延长游戏时间的恶心设定。最常用的Tab键可直接显出当前画面上所有可供互动的特殊点，为玩家省却了盲目摸索的大量时间，当鼠标停留在可互动点上时，十字架形箭头中央会变成发光小点，此时按住左键不放即可出现1个大十字架选项菜单，4个方向上各有4个互动图标，正上方的蝙蝠形是变成蝙蝠飞到目标位置、左侧嘴形是与目标对话、下方眼睛形是查看目标、右侧手形是推动或拿取目标物品。当没有处在互动点时，十字架形箭头中央的小点不会发光，此时点左键可让莫娜移动到鼠标停留点，如果嫌走得慢可以按下空格键让她一步到位。看过场动画或交谈时也可以按空格键省略跳过。当鼠标移动到出口位置时会变成醒目的红色大箭头，此时按左键莫娜会慢慢走过去，如果直接按右键可以立刻切换场景，使用起来非常方便。

莫娜的道具栏是一具精致的小棺材，当鼠标不在互动点上时按右键即可打开道具栏，对道具物品也能使用按下左键不放的方法激活大十字互动菜单，将鼠标滑到道具界面外可以关闭道具栏。当道具栏中物品太多时，棺材盖子上会出现代表分页的翻页箭头。每拾取1件新道具，系统会自动打开道具栏并显示新道具图标，有时拾取的新道具呈现为淡蓝色的影状图标，这就是道具预制系统。蓝影图标只是一个预设动作，莫娜并没有真正拾起图标所代表的物品，只有当真正用于实际组合或互动时，莫娜才会去原物所在的地点搬动它。

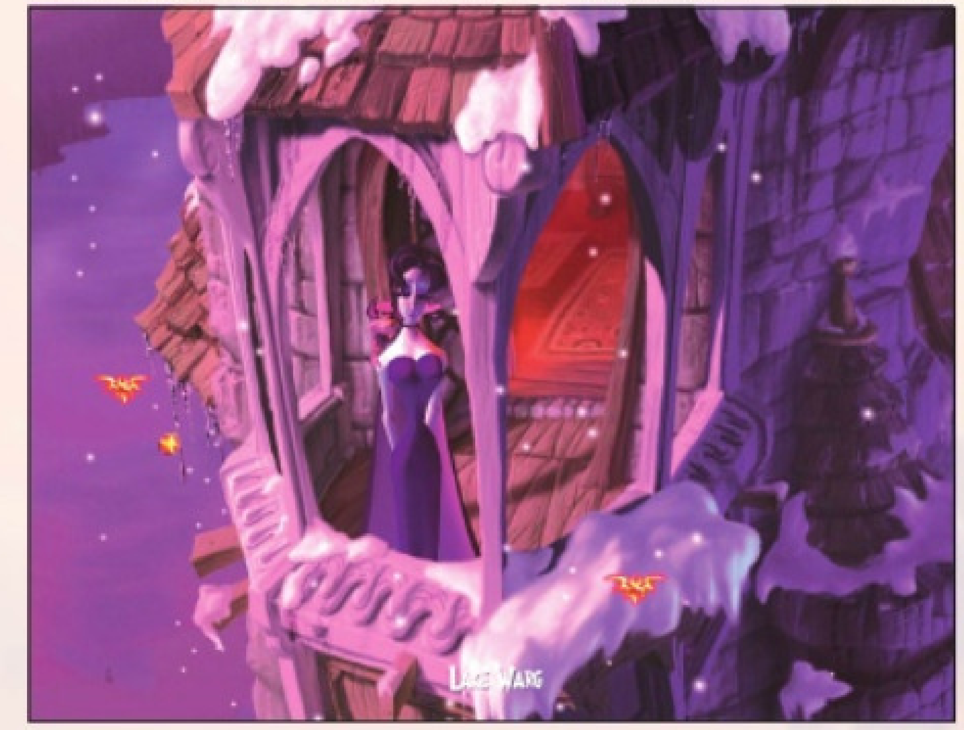
莫娜·德拉菲特小姐是一位富有才华的歌唱家，她在巴黎的演艺事业刚刚起步就被吸血鬼男爵西诺迪·冯·克菲尔绑架。这位小个子男爵把她也变成吸血鬼并软禁在德拉库斯维尼亚的瓦格湖古堡，尽管城堡里有专为她修建的袖珍剧院，但平时只有小蝙蝠佛罗崔克陪伴着莫娜，寂寞的莫娜不甘接受自己的宿命，她梦想着逃出古堡重返巴黎继续演唱。这一天，出外寻觅鲜血的男爵被乔装打扮的僧侣和吸血鬼猎人擒住，遭到木桩穿胸后男爵化作一团黑雾，临死前他怪叫道："莫娜，我永远不会让你获得自由！"僧侣和猎人不知男爵说的莫娜是谁，但听到怪叫声的莫娜却明白自己已经自由，她要尽快逃离这座城堡回到期盼已久的巴黎。



巴黎女歌手莫娜与小蝙蝠佛罗崔克 →

莫娜的寂寞古堡

开始莫娜怎么也打不开右边小船坞的铁门，她曾经看到西诺迪从走道上的1座石像鬼雕塑嘴里拿出钥匙，逐个检查3座石像鬼雕塑后从左边门返回古堡找工具。从1楼大厅墙上拿到锈迹斑斑的宝剑，然后查看右上角屋梁上标有男爵家徽的旗帜，变成蝙蝠飞上去拿取旗帜。上楼来到莫娜的卧室，先查看右边镜子前挂的1幅画，试着让莫娜把它扯下来，但她害怕后面会有什么东西。从梳妆台上拿走香水和润肤油，再从抽屉旁取得佛罗崔克喜欢吃的果子。检查床右边架子上的花瓶，发现它们都装着骨灰，看名字应该是老男爵夫人以前的历任丈夫，拾取骨灰瓶。从床下拾起香水填充瓶，查看左边墙上西诺迪父母的手绘肖像，从下面的玩具箱里拿到1只发声玩具。点击道具栏中的佛罗崔克选择对话，与小蝙蝠交谈了解有关城堡的各种背景资料。小蝙蝠佛罗崔克惹恼了3只大蝙蝠，危急时刻莫娜出手救了它，感激的佛罗崔克从此跟随在她身边，努力帮助她重返巴黎。西诺迪的母亲嫁给老克菲尔男爵后谋杀了自己的丈夫将这座古堡据为己有，不过在一次巫婆和黑法师的聚会后她神秘消失，只留下西诺迪独自一人。



卧室阳台上发现积雪覆盖的花盒

到阳台上先观察一下湖面的风景，拨开右下角花盒上覆盖的雪，发现里面好像有花种子，从道具栏里选取佛罗崔克后对花盒使用，小蝙蝠钻入花盒中发现那是些颠茄花种子。对花盒使用骨灰瓶，让老男爵最后一次作贡献，佛罗崔克会有一段幽默的墓地祷词。回1楼大厅往左走来到剧院，查看操纵台上字迹潦草的纸条，试着搬动操纵杆，发现好像被什么东西卡住。仔细查看操纵杆，佛罗崔克会说这些操纵杆原本是用来控制舞台幕布的升降，但它有一次不小心掉了几粒坚果落入操纵台的缝隙里，此后这些操纵杆就失灵了。查看舞台正上方的铭牌，上面写着莫娜的全名，这是西诺迪送给她的礼物。再查看舞台左右两角上的悲剧和喜剧面具，以及观众席两侧墙上的兔、鹿、野猪、海狸和熊头饰品。舞台左侧有个小拱门，进去后可以来到舞台上。

请老鼠帮忙解开密码锁

返回1楼大厅，从最右侧烛台旁入口来到地下刑室，拿取墙上的钉头锤，逐次查看拨火棍、烧红的煤、折磨椅、研磨机、压榨椅、椅子上的无头陶土人以及装满尘土的箱子。刑室里放着两口吸血鬼当床用的棺材，拿取莫娜的棺材放入道具栏中，尝试打开旁边西诺迪的棺材发现有密码锁。与莫娜棺材旁的铁处女刑具说话，没想到它居然开口应答，这个自称巴布的家伙告诉莫娜很多有关西诺迪母子的秘密，男爵夫人设立刑室的目的就是为了研究1本魔法书，她从各地骗来很多巫婆和黑法师施以严刑拷打追问魔法秘密，据说她的失踪也与此书有关。巴布说出西诺迪棺材的开锁密码第1个数字是0，其余数字需要去找喷泉边的石像鬼奥兹打听。

奥兹只能发出含糊不清的咕噜声，因为泉水正从它的嘴里流出，看来得先想办法关掉泉水才能顺利交谈。与墙上壁架里的老鼠群交谈，为首的老大弗兰克表示如果有足够的酬劳，老鼠们可以帮助莫娜关掉石像鬼嘴里的水管，如果要打听魔法书的事，莫娜必须先帮他们干掉伯爵夫人的猫帕瓦奇，并将项圈带回作为凭证。把佛罗崔克喜欢吃的果子拿给老鼠们，弗兰克手下的老鼠迪恩成功关掉水管，自己却不幸卡在管子里。现在可以和奥兹说话了，从它那里打听到后两位密码数字是3和7，道具栏中自动出现全套密码。对西诺迪棺材使用完整密码将其打开，里面有1个枕头和莫娜的画像，拿起枕头看到下面有1份《德拉库斯维尼亚论坛报》。拾起报纸后从台阶走到刑室下层，查看地洞盖板门、墙上的刑具和多处绘纹，拿走台阶右侧熄灭的火把。地洞盖板门的两个铰链已经锈死，对其中1个铰链使用润肤油，很快耗尽了所有的油，到上层对陶土人旁的压榨椅使用佛罗崔克

来到阴森恐怖的地下刑室

喜欢吃的果子，再对椅子使用空瓶得到重新装满的1瓶润滑油。回下层对另一个铰链使用润滑油，抓住把手打开盖板门。拿出熄灭的火把凑到墙上燃烧的火炬处点燃，然后丢进打开盖门的地洞里，下面堆满了腐烂的尸体，这些应该是男爵夫人骗来的受害者。

弄脏爱干净的石像鬼取得钥匙

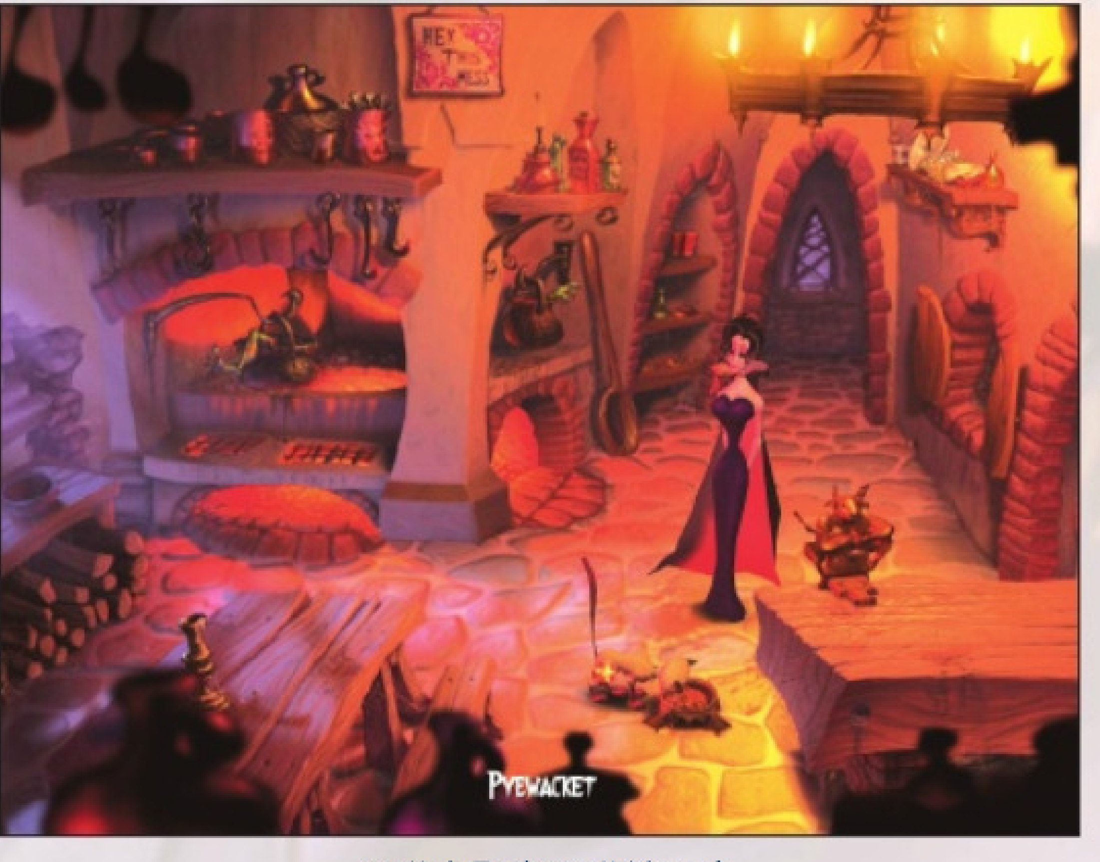
离开刑室出大门来到游戏开始的地方，与桥下游弋的水怪说话试图拉近关系。然后对石像鬼使用钉头锤，莫娜砸碎了左边两座石像鬼，最后一座跳起来避开钉头锤，锤子掉到桥下被水怪英奇吞入口中又吐出来。与石像鬼鲁福斯交谈，得知西诺迪的身世也是个不解之谜，没有人知道他的父亲是谁。傲慢的鲁福斯告诉莫娜，如果想要钥匙，必须先帮他摆脱头上抛洒污物的乌鸦艾德加。在小桥右侧上方看到尖塔底座，莫娜变成蝙蝠和佛罗崔克一起飞上去，乌鸦艾德加正在搓洗衣服。与艾德加谈话，发现他是个我行我素的家伙，用《德拉库斯维尼亚论坛报》从艾德加那里换来1只晒衣夹子。对艾德加小屋右边的雕像使用锈剑准备将它推下去，佛罗崔克劝阻说位置不对，可能打不中鲁福斯。回到刑室下层，对道具栏中的佛罗崔克使用晒衣夹子，然后再对地洞使用带有夹子的佛罗崔克，小蝙蝠会飞入洞中带回一块尸骸。把这块尸骸交给艾德加，艾德加吃后向下面排泄污物，有洁癖的鲁福斯赶紧避开，这下可以扳动锈剑将雕像推下去，鲁福斯被砸碎后只剩下头颅。选择嘲讽他，鲁福斯受不了只好交出钥匙。打开右边铁门进船坞看到小艇，可船上没有桨，此时西诺迪的鬼魂出现并将两柄桨组成一个十字架，身为吸血鬼的莫娜不能触碰十字架形状的东西，她只好另想办法。



与石像鬼鲁福斯对话

利用猫和老鼠的矛盾获得密码

从楼梯往上走来到餐厅，拿取桌上的小刀和麦秆，往右进厨房，在入口旁的架子上可拿到1罐猫食，注意观察火炉左侧墙上的大洞。使用右下桌上的恶魔开罐器可以引来男爵夫人的猫帕瓦奇，不过它嗅到小盆里没有东西又走了。对开罐器使用刚才拿到的猫食，莫娜自动将猫食倒入小盆，帕瓦奇再来闻了闻又走了，看来它不喜欢这种猫食。再到门口架子上拿到1罐暹罗猫食，用开罐器打开后倒入盆中终于吸引住帕瓦奇。与帕瓦奇交谈得知它曾是男爵夫人的护卫，专职看守两本魔法书，对猫咪使用小刀将它脖子上的项圈取下。返回刑室将项圈交给老鼠们，得到两本可以打开魔法实验室的书名。从餐厅上楼来到书房，拾取左边桌子上的蜡笔，在右边书架上找到老鼠说的两本书，从道具栏中点出两本书的图标对书架使用，没有任何效果，看来被老鼠们骗了。查看右边桌子上的男爵夫人日记，观察记事簿发现有残留的笔划痕迹，使用蜡笔涂抹纸面出现4本书的名字，但是到底哪两本书的组合才是正确的密码呢？到厨房找到帕瓦奇打听更多线索，但帕瓦奇自称累了，为防止老鼠偷袭厨房它又不得不强打精神戒备。去刑室找到老鼠们，谈话中获悉它们准备于凌晨3点进攻厨房，把这个情报告诉帕瓦奇，小猫为表示感谢告诉莫娜，只要把那两本书的顺序换一下就能打开魔法实验室，此时道具栏中两本书的图标自动互换，到书房对右侧书架使用这个新图标，左侧书架滑开露出魔法实验室的入口。



用猫食引来小猫帕瓦奇

制作能打架的活动傀儡

走过吊桥来到一处恶魔鼻孔里流出瀑布的水潭，走近后细看瀑布发现水流中似乎藏有东西，右下的密码锁台显然是打开它的关键。瀑布台上的密码锁由4个带不同图案的同心圆轮组成，那些图案在书房里的书脊上也有，按照记事簿上列出的4本书名单从书架上找到它们，记住书脊上的图案，返回瀑布密码锁台将代表4本书的图案转到各自所在的圆轮顶部，按从上到下的顺序依次为螺旋图、星星在上的弯月、大写的英文字母Z、绿色菱形钻石。密码锁开后瀑布断流，拿到《西诺迪之书》，翻开看到制作活动傀儡的示意图。查看下面的法术配方，得知需要颠茄、处女的骨灰、石像鬼的气息、蝾螈的眼睛，混合放入水晶小瓶并洒在土质人形模子上即可。调查右侧石板上的铭文发现是男爵夫人留下的碳基酸配方，需要3瓶基础药剂：紫色的心形、绿色的梅花形、桔黄色的菱形，另外还要1份恶魔鼻涕、2份有色饮料。调合步骤是先冷色后暖色最后再冷色，合成粉色药剂，放入陶锅中用恶魔烤炉加热沸腾变为红色，最后浇在碳基动植物上就能看到效果。打开左侧恶魔烤炉下方的小冰箱，从里面拿出红、绿、黄三色可乐，以及化肥和干冰。回到书房用小刀从左边桌上的画纸上剜下蝾螈眼睛，接着到小桥上将一整瓶香水全部洒到下面的水怪英奇身上。顽冥

不化的鲁福斯拒绝合作给出自己的气息，先用晒衣夹子夹住他鼻子，然后对其使用空香水瓶，此时会出现莫娜手持瓶子紧贴鲁福斯的画面，注意看这家伙的表情，当他憋不住气时立刻点击挥动空瓶凑到他鼻孔下，多试几次应该可以接到想要的石像鬼气息，如果成功莫娜会大喊“YES”。而后去莫娜卧室的阳台，将化肥撒入花盒中，拾取1朵颠茄花。

回到恶魔瀑布那里，继续向左过吊桥后看到深渊对面的石台上有1具骷髅，阅读操纵杆右边的注释得知那是一位被男爵夫人绑架的爱尔兰修女骨骸，这位修女被证实仍是一位处女。扳动操纵杆发现升降通道被卡住，让莫娜变成蝙蝠和佛罗崔克一起飞过去拖骨头，不料那具骨骸太脆，根本动不了，只能另想办法。接着开始配制碳基酸，到餐厅对桌上的糖碗使用红色可乐获得加糖红色可乐，回瀑布台在左侧的药剂台上拿取心形瓶子，先从上方恶魔龙头接水，然后注入加糖的红色可乐，再加进蓝色可乐得到紫色药剂。用菱形瓶子接水后分别注入加糖红色可乐和黄色可乐，得到橘黄色药剂。最后用梅花瓶子接水后加入蓝色可乐和黄色可乐得到绿色药剂。到恶魔烤炉前，先将梅花瓶里的绿色药剂倒入锅中，然后是橘黄色，最后是紫色，很快得到一锅粉红色药剂和一个梅花空瓶子，记住用梅花空瓶子再从恶魔龙头里接点水。恶魔烤炉的火焰太弱，因此要到厨房去，将装药剂的小锅放在炉架上，温度似乎还不够，对炉架使用装满恶魔之水的梅花瓶子，喷吐的火舌瞬间将锅中药剂煮沸为鲜红色强酸。带着强酸来到修女骷髅那里，对支撑通道的木柱子使用强酸，通道平台终于落下来，对面的修女骷髅也坠地化作碎粉。莫


用小刀割下清晨图


开启密码锁的正确顺序

娜正想上前取骨灰，修女的怨灵出现惊退了她。与怨灵交谈得知这位修女被男爵夫人骗进城堡后杀害，她至死一直坚信恋人会在天亮时来救自己，因此只有看到清晨太阳升起，她才不再守护自己的骨骸，莫娜和佛罗崔克商量决定炮制一个“清晨”给这位可怜的怨灵。

去莫娜的袖珍剧院，在道具栏中将麦秆与佛罗崔克组合，让带着麦秆的佛罗崔克飞进操纵台上的缝隙中清理垃圾。3根操纵杆各有6个档位，从左至右拨到右下、右上、左中即可将舞台上的幕布组成一幅清晨背景图，从拱门上舞台使用小刀将清晨图割下带走。回到修女骷髅那里，将清晨图与佛罗崔克组合，再对骷髅旁边的窗户使用带图布的小蝙蝠，佛罗崔克会飞去将清晨图挂在窗后。修女怨灵看到了“清晨”，但是她仍然有些怀疑，这时从道具栏中拿出发声玩具，将它的指针拨到公鸡那一档，再让佛罗崔克带着发声玩具飞到窗后模拟鸡叫。经过好一番折腾，怨灵终于相信清晨来临，她化作



你想看一场英文版的相声剧么？

从巴黎来的女歌手莫娜被吸血鬼西诺迪男爵劫持到古堡里后始终没有停止过逃亡的念头，孤独的男爵绑架莫娜是因为她很像自己的母亲——那位醉心于研究黑魔法并神秘消失的男爵夫人。美丽的莫娜有机灵的头脑、果断的决心、俏皮的言语以及对自己吸血鬼身份的抵死不认账。小蝙蝠佛罗崔克同样也是一位伶牙俐齿的妙人儿，跟谁说话都忘不了挖苦调侃两句，所以它无论走到那里总能结交一帮仇人。这两位喜剧角色的合作有如一场场连环相声，逗人捧人分工轮换，从古堡里的花花草草到现实中的时尚人物全是他们一语双关的素材，比如佛罗崔克绘声绘色讲述自己如何送花给患有花粉过敏症的女朋友，从而招致女朋友哥哥的追杀，还有那句“我喜欢Windows（窗户），但是不怎么欣赏Gates（门）”。莫娜遇到警官时被问及姓名居然自称叫布兰妮（小甜甜），即使是严肃的逃命话题两人说着说着也照样跑题没商量。不光两位主角，游戏里的配角们也个个是侃大山的好手，古堡中念念叨叨的铁处女刑具，体育馆里妓女和乐队指挥长达数分钟无重复不带脏字的对骂，这些都体现出制作者深厚的文字功底和独特的幽默风格，当然如果玩家要是英文水平不够，看不懂那些夹枪带棒的双关语，那么这款游戏的乐趣可就少了一大半。

如果只是走来走去寻找线索破解机关的话，《吸血鬼的故事》并没有什么值得褒扬的独到之处，这是一款小品级的游戏，不过通关之后的第一感觉还是太短了，主线故事还没讲出点滋味来就匆忙打住，感觉像是编剧还没有想好下一步该怎么陈述，以前的官方介绍中看到过莫娜将游遍整个欧洲，但是按这部首作的剧情节奏来看，不出个五部、六部恐怕讲不完整篇故事。游戏中的很多关键环节，如吸血鬼男爵的身世之谜、吉卜赛预言家的真实身份、吸血鬼猎人兄弟会的背景全都没有交代清楚，莫娜的活动也仅集中在两个地方，一是瓦格湖上的古堡、二是弗拉德镇，各处大小场景加在一起不超过30个。该游戏安装容量接近3GB，然而剧情仅有一章长度，笑声尚未消失故事已戛然而止，纵有妙语如珠的幽默却无法给人以痛快淋漓的享受，这不能不说是最大的遗憾。

一团轻烟消失，莫娜上前拿到一根骨头。去刑房用研磨机将骨头磨成骨粉，把处女骨粉、颠茄花、蝾螈眼睛投入装有石像鬼气息的香水瓶中，然后到小桥用标有男爵家徽的旗帜裹住鲁福斯头颅带走。到刑房将头颅安在无头陶土人脖子上，再对陶土人使用配好的药剂。成功后陶土傀儡按照莫娜的指示去船坞夺桨，但在与西诺迪的鬼魂搏斗中，陶土傀儡失足掉入水中还砸坏了小艇，这下拿到船桨也没用了。从小船坞的窗子望出去，看到一位年轻人驾船试图穿越瓦格湖，但他不幸被水怪英奇吃掉。对船坞水面使用莫娜的棺材，莫娜坐着棺材划出船坞，然而湖中冒出的水怪英奇挡住去路。先朝它投掷干冰，英奇吞下干冰后行动迟缓，然后用香水填充瓶将香水瓶装满，再次上船遇到英奇后对它喷洒香水，这家伙落荒而逃，莫娜带着佛罗崔克终于离开了这座古堡。

菜鸟吸血鬼与吉卜赛小屋

来到湖边，粗心的僧侣和猎人没有注意到莫娜，还顺手给她指路。上岸后莫娜的脑袋里出现了1个老妇人的声音，跟着这个奇怪的声音来到1间吉卜赛小屋中见到了无所不知的斯特里戈夫人。斯特里戈夫人声称会帮助莫娜返回巴黎，她警告莫娜要正视自己已是吸血鬼的事实，因此莫娜每晚必须睡在自己的棺材里，否则就会死。赶紧回到岸边看到警官奥托正在审视棺材，与奥托交谈得知他正在调查这里发生的种种怪事。警官从种种迹象推断出有个法国女人带着一只蝙蝠宠物住在棺材里，莫娜赶紧给自己乱编了个名字并自称来自比利时殖民地。往右走回到吉卜赛小屋再次与斯特里戈夫人长谈，她提到莫娜的棺材里还要有墓地的泥土，此时水晶球亮起显示僧侣和猎人正在古堡里询问铁处女刑具，他们施放圣水摧毁了古堡中的墓地泥土，斯特里戈夫人建议莫娜到德拉库斯维尼亚公墓去找点泥土。那两位吸血鬼猎人是正义兄弟会的凯尔文大师和他的徒弟鲍库，他们杀死了西诺迪男爵，同样也不会放过莫娜。有了泥土和棺材后，莫娜还需要1辆马车和马匹才能离开此地。斯特里戈夫人透露公墓管理员那里有马车，弗拉德镇上好像有人在卖马，她无意中得到1张广告宣传单，莫娜如果要买马可以自己去和卖主磋商。考虑到莫娜对吸血鬼生活习性一无所知，斯特里戈夫人还赠送她一本《吸血鬼菜鸟手册》。对话完毕后打开道具栏阅读手册，翻到第1部分第3章时仔细看左侧“咬和吸101基础教程”的内容，点击右侧的吸血鬼测试题，在佛罗崔克的帮助下通过测试。但莫娜依然对自己的吸血鬼身份心怀抵触，此时她将学会咬人特技，这个技能的图标出现在道具栏中。在吉卜赛小屋里的右下角拿取1只墨水瓶，然后离开。

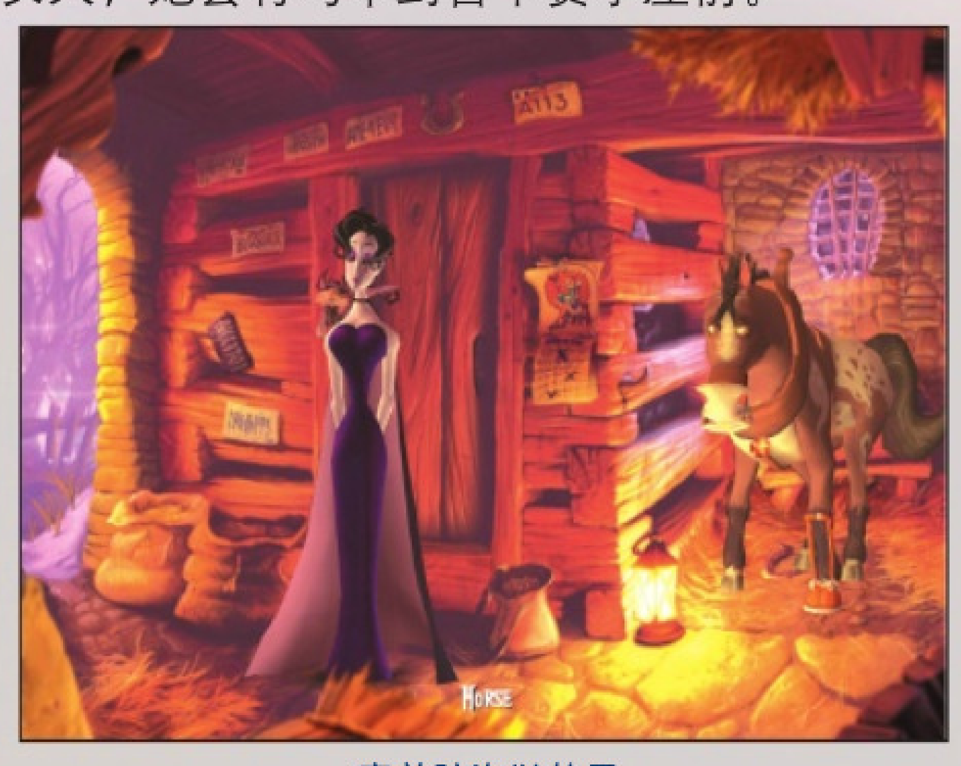


见到吉普赛先知斯特里戈夫人

用冰冻钥匙“买”马

朝瓦格堡方向走又来到湖边，对奥托警官使用咬人技能。奥托昏倒后对棺材使用手形动作，将棺材搬到吉卜赛小屋旁。回昏迷的警官处，向左走来到公墓，小径两侧的坟头十字架使莫娜无法前进。回吉卜赛小屋向右进入弗拉德镇，门前亮灯的那栋小屋正是卖马人的住所，莫娜正要上前敲门却被门边悬挂的大蒜吓退。继续往右走来到马厩前，对右边的雪人使用手形动作图标取得雪人头，进马厩看到穿了1只防盗靴的马儿，打开旁边的小屋门拿走鞍毯。出马厩继续向右走，服装店门口有十字架挡住去路，再往右一点可以看到酒店窗下的1个污油桶。继续往右来到指甲沙龙门前，与衣着暴露的妓女交谈，打听到邻村官员们在沙龙里秘密欢聚，本镇立功心切的警官巴德极力破坏这次聚会，而服装店老板史杜科夫人正为自己的两个孩子忙得团团转。

往左过小桥，与体育馆入口前的巴德·奎恩警官谈话，他的哥哥劳曾经只身擒杀人狼团伙，生活在哥哥光环下的巴德渴望着自己也能成为大英雄，但他申请参加特种部队却因资格不够被拒，海岸救生队也不愿继续雇佣他，他现在只能被派来看守体育馆后的暗巷。进入巴德旁边的暗巷，从右侧杂物堆中拿到1只回旋镖，回到卖马人小屋用回旋镖击落门口悬挂的大蒜，上前敲门与卖马的女人谈话，女人说现在没法开门，因为她淘气的孩子把钥匙扔出了窗外，如果莫娜能找到钥匙她愿意把马送给莫娜。观察小屋楼上的破窗户判断钥匙就是从那里扔出来的，走到左边水井旁，变成蝙蝠飞下井底，钥匙果然在这里，但是已冻结在冰层下，拿走旁边的小水桶。返回吉卜赛小屋前，用小桶盛满火上熬的怪汤，再到井底泼在冻结的钥匙上，但是热汤的温度下降太快，冰层还未融化又和汤水冻结在一起。将鞍毯裹在小桶外面，再次装热汤来浇，这回终于化开了冰层，对汤汁中的钥匙使用手形图标，佛罗崔克会飞下去拾取钥匙。把钥匙交给卖马的女人，她会将马牵到吉卜赛小屋前。


穿着防盗鞋的马

杂谈

吸血鬼语录选

游戏中的主角吸血鬼莫娜和她的小蝙蝠伙伴佛罗崔克可以说是一对最佳活宝拍档，在他们的语言中充满了各种有趣、搞怪的笑料，笔者在此摘录部分“语录”供大家欣赏。

1.美女吸血鬼莫娜语

自我欣赏地说：“不，我不需要一面镜子，我知道我现在什么样，一只吸血蝙蝠而已，但是很漂亮。”

心怀嫉恨地说：“我可不想当个艺术家，我可能会变胖、背部酸痛、戴上眼镜，甚至患上周期性压力综合征，只有笨蛋才去搞艺术。”

满怀希望地说：“嗨！有人吗？我们被困在这座城堡里了！如果你们听得到我说话，请给我带一艘大船，或许外加一把梯子，一点湖怪驱虫剂，如果方便的话，捎上一份炸鸡和一杯烈酒行吗？”

郑重其事地说：“我喜欢窗户（Windows），但是我不怎么欣赏门（Gates）。”

严肃认真地说：“对，他不给你面子，两边脸都不给。”

非常恭敬地说：“对不起，过道先生，能否麻烦您降下来好让我们从你身上走过去？”

赌气嗔怪地说：“我宁可走过去，我知道变成蝙蝠听起来很浪漫，不过相信我，皮毛里的那些小虫子和跳蚤一点都不浪漫。”

恼羞成怒地说：“你的愚蠢总能让我感到震惊！”

认真思考着说：“火可以清除我嘴里的口臭，不过也会让我送命。”

愤恨诅咒地说：“该死的瓦格堡，我希望你倒塌、失火、患上某种城堡病、秃顶、骨折，还有肝硬化！”

异想天开地说：“我有一个更好的主意，与其飞到那个标志上面，不如我去塔希提岛找块海滩放松一下。”

自我反省地说：“我可以蠢到让西诺迪把我变成吸血鬼，但我至少还知道不能把手放进火炉里。”

灵机一动地说：“我有个主意，佛罗崔克，让英奇吞掉你，然后你让他胃疼躲进湖底，我就可以顺利通过了。”

深入分析地说：“我可以从这上面朝他们大叫，但是他们依旧装聋作哑，我认为改变高度并不能解决问题。”

焦躁地说：“你能否快点说完，我的脚有病，每当听到有人唠叨个没完时它就会发作。”

2.小蝙蝠佛罗崔克语

急切地说：“我是一位蝙蝠……侠，不是一柄雪铲！”

讥讽地说：“我的笼子太脏了？明白了，你更喜欢睡在一口满是尘土的棺材里，盖子扣得紧紧，放在一座发霉城堡深处的阴森地窖中央？”

气愤地说：“我是一只蝙蝠，不是一只飞蛾，另外，烤焦的蝙蝠闻起来就像没烧过的黄鼠狼。”

质疑地说：“你想要我说什么，让他们用糖把门封住，然后一路舔过去？”

不屑地说：“这个笑话老得可以拿到一份退休金了。”

坚定地说：“我喜欢干草，但是我宁愿帮助莫娜从这座被上帝遗弃的死水小镇的居民们身上吸血，我宁愿干这个。”

嘲笑地说：“我有个主意，为什么不敲门？傻站在这里等门进化出大脑和腿脚？”

认真地说：“我曾经在书上看到过，像野兽一样发出咕噜声有助于提高投掷物品或打网球的准确度。”

异想天开地说：“如果我来设计家族徽章，我会更优雅一些，比如一只站在山顶上的蝙蝠高举一柄闪亮的宝剑直指苍穹，一位赤裸身体的美女倚靠在我腿边，手里抱着个血淋淋的龙头。”

寓意深刻地说：“每一株玫瑰都带刺，正如每个夜晚之后都有黎明。”

非常遗憾地说：“嗯，你知道吗，我的上一任女友海伦娜把我给甩了，就在我给她送花之后……那些鲜花让她陷入过敏性休克，打那以后我想还是多了解一点鲜花比较好。罗克——她的哥哥，为这事到现在还想把我揍成肉酱。”

十分庄重地说：“深爱的人儿啊，今日我等齐聚此处向冯·克菲尔男爵道别，虽然他已步入死亡暗影之谜谷，此刻我们不求花盒于他有何用，但问他可为花盒做甚，尘归尘……诸如此类……等等等等，现在把这个笨蛋倒进去吧！”

理直气壮地说：“賂肢他？告诉你，我很想帮忙，但是我能力有限。賂肢一只石像鬼？我不干，那賂肢维纳斯的雕像？我听着呢。”

幸灾乐祸地说：“说到品味，我们把你直接放到那乌鸦的小屋下面怎么样？我知道今晚艾德加要用路边碾死的小动物尸体做烩肉玉米卷，那么明天早上可能会发生非常恶心的事情。”

嘀嘀咕咕地说：“这些烟囱看上去太小了，如果圣诞老人想挤进去的话必须先减肥。”

嬉皮笑脸地说：“嗨，笨蛋，我想你是爱上她了，让我给你点约会指南，当你在追求某个姑娘的时候，最好别威胁要杀人。”

信誓旦旦地说：“莫娜，我可以保证你是德拉库斯维尼亚附近唯一一个带着私人火焰喷射器外出的吸血鬼。”

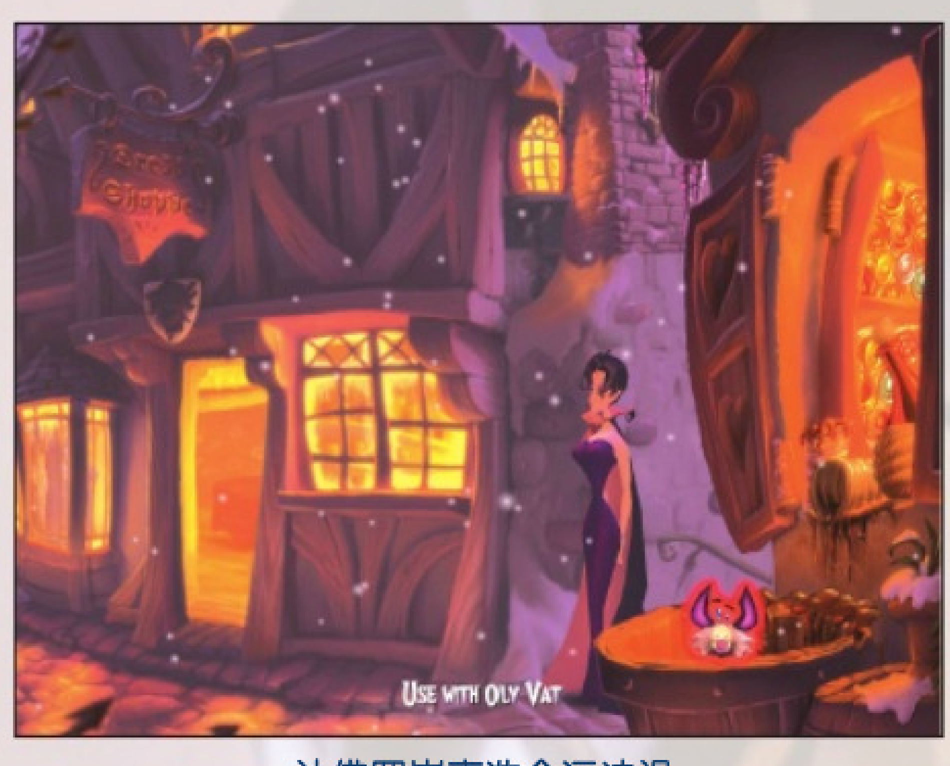
嗔怪不已地说：“帮我个忙，请收敛你灵魂的阴暗面，就算是为我做的好不？谢谢！”

想起了哈里·波特：“这下面真脏，莫娜，这里躺着的报童比报社的派送中心更多，这里的巫师比一所苏格兰魔法学校还要多，比如这位还是个戴着眼镜的孩子……”



为了服装店里的黑布料

接下来去服装店，用雪人头投掷店门上方的十字架可以盖住它，但仅用雪球还不够，在道具栏中对雪人头使用墨水瓶，再将染黑的雪人头扔向十字架终于将其全部遮住。进入服装店后某种魔法挡住了莫娜前进的脚步，查看门上的提示牌发现写着“停止营业”，将牌子翻过来变为“正在营业”，对忙碌的女人使用牌子图标获得进入屋内的邀请。走进屋里先和桌边大吃的胖男人交谈，这个游手好闲的家伙总对老婆发脾气，对厨房使用口形图标叫出忙碌的女人，与其对话得知这位可怜的妻子正为不愿睡觉的孩子和不停吃喝的丈夫而头疼，如果能帮她哄孩子入睡，并让那位丈夫结束晚餐，她愿意向莫娜提供黑色布料。从屋内右边窗户旁拿取1件童装，上2楼和两个不停蹦跳的小孩交谈，他们俩非常想听体育馆里经常唱的1首歌《谁赶走了人狼》，否则就无法入睡。到体育馆门口，从巴德警官右边的台阶上去，被警官劳·奎恩拦住无法进入馆内，和他谈话了解到这场赛事只接待警官和警官家属，体育馆除正门之外还有1个秘密入口。到拿回旋镖的暗巷里，变成蝙蝠尝试穿过门上的窗棂，佛罗崔克自告奋勇先行试验却以失败告终，到酒店窗前将佛罗崔克浸入污油桶，再回暗巷里尝试，这次佛罗崔克与莫娜都成功进入体育馆。查看乐队指挥旁边箱子上的曲目单，发现《谁赶走了人狼》已经演奏过了，与指挥交谈要求再演一遍，但这个榆木脑袋拒绝合作，要想个办法引开他的注意力才能拿走曲目单。



让佛罗崔克洗个污油澡

离开体育馆到指甲沙龙找到妓女，她愿意帮忙引开乐队指挥，不过莫娜必须先帮她解决掉那位讨厌的巴德警官。答应之后再次来到暗巷，往下走可以看到两只木箱挡住的下水道口，把木箱移开，然后苦口婆心说服佛罗崔克穿上童装伪装成1个小女孩。在体育馆门口对巴德警官使用装扮成小女孩的佛罗崔克，佛罗崔克走进暗巷后发出求救声，巴德冲到下水道口查看，莫娜从背后跳出将他咬昏。拿走巴德胸前的通行证，回妓女那里交差，把通行证给她再次进入体育馆，这位大姐果然专业，两下就和乐队指挥爆发了不带重复花样的恶毒争吵，抓住这个机会对箱子上的曲目单使用道具栏中的《谁赶走了人狼》图标，将这首曲子移到当前演奏栏。完成后对妓女使用佛罗崔克将其赶走，乐队指挥继续演奏，莫娜很快学会了《谁赶走了人狼》这首歌。回服装店2楼唱歌给孩子们听，两个小家伙瞬间倒下睡熟，接着要对付楼下那位贪吃的丈夫。

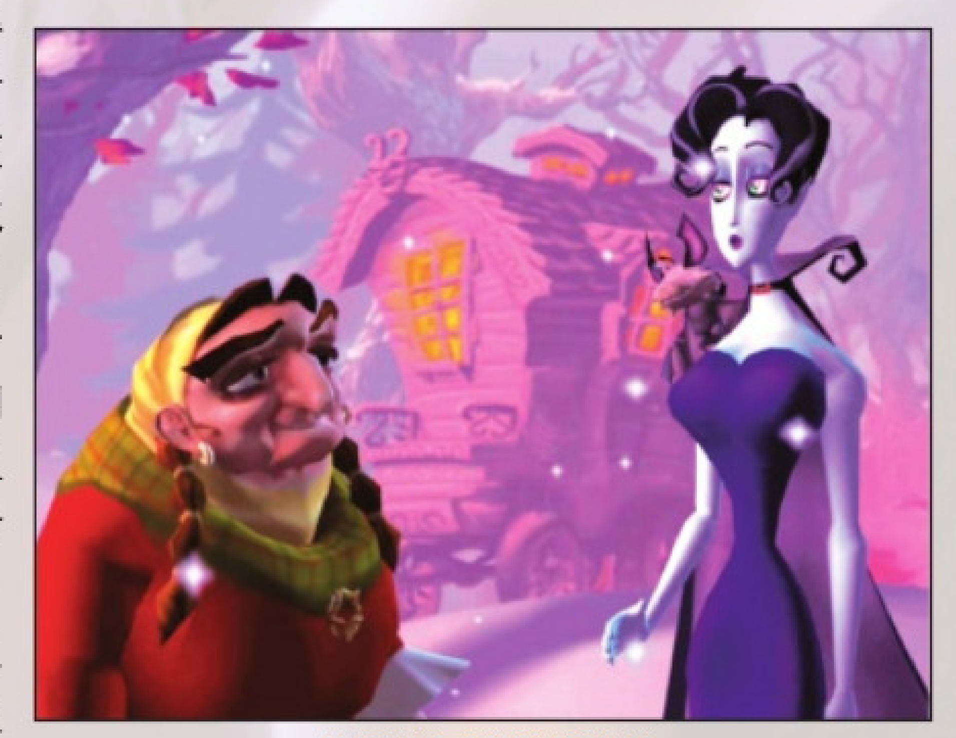


两位小朋友在歌声中入睡

离开服装店，在酒店污油桶正上方位置可以看到烟囱，变成蝙蝠飞上去，选择左边不冒烟的烟囱钻入炉道，看到烟囱底部有蝙蝠骨骸，对炉盖使用蝙蝠飞行图标，莫娜化作人形站到盖子上却不幸掉下去砸碎了不少瓷碟，女主人冲进来将两只蝙蝠赶出屋外。从正门再次进入服装店，拿取厨房门口的小椅子，对厨房门使用小椅子将女主人关在厨房里，咬昏丈夫后拿开椅子放女主人出来，感激不尽的女主人送给莫娜很多黑布料。

被调包的斯特里戈夫人

莫娜用黑布盖住了墓地坟头的十字架，顺利抵达墓地小屋，可以看到屋后停着1辆马车。进入屋内从火炉旁拿取铲子、镐和风箱，查看墙上的墓区地图，佛罗崔克找到莫娜的墓地在A113号位置，此时西诺迪男爵的幽灵出现，将莫娜和佛罗崔克锁在小屋里。从门窗往外张望，看到屋角有1个接屋顶积水的空桶，把香水填充瓶丢进炉子里让火燃得更旺一些，温度升高后屋顶积雪化水流下来灌满空桶，然后又冻结成冰。对屋门使用镐将门板抬起一点，先用铲子从门上窗户伸出去勾翻水桶，然后再用铲子从火炉取出燃烧的煤，对门使用带红煤的铲子，融化的冰水流入屋内汇集成一滩水。用风箱吸水，再对炉子使用将火浇灭，莫娜和佛罗崔克变成蝙蝠从烟囱飞出去。来到A113号坟头挖掘墓土，西诺迪男爵的幽灵又来捣乱，这家伙把坟头十字架上覆盖的黑布全部揭起，莫娜只好孤注一掷让马车自行冲下山坡。对马车使用佛罗崔克，让小蝙蝠控制马车方向，莫娜推动马车后一路直冲到吉卜赛小屋外。此时斯特里戈夫人正为水晶球无法追踪吸血鬼猎人而恼怒，屋外突然掠过的身影引起她的注意，斯特里戈夫人走到树林边时遭到西诺迪幽灵袭击。莫娜听到尖叫声赶来，却不知眼前的斯特里戈夫人已被调包，假斯特里戈夫人指引莫娜去找自己的1位老友瑞格·莫提斯医生寻求帮助，一心想回巴黎的莫娜立刻赶着马车上了路。由斯特里戈夫人变回真身的西诺迪男爵望着她远去的背影发出阵阵狞笑，莫娜的历险看来还没有结束，但那将是下一部作品的故事了。P


莫娜的历险仍将继续

《使命召唤4》恶搞潜入
Call Of Duty 4

■广东 另类射击人

在All Ghilled Up那关，大家是否会因为看着敌人不能射个痛快而感到郁闷？Follow me！把敌人全干掉，让我们一起来感受叛逆的快感！



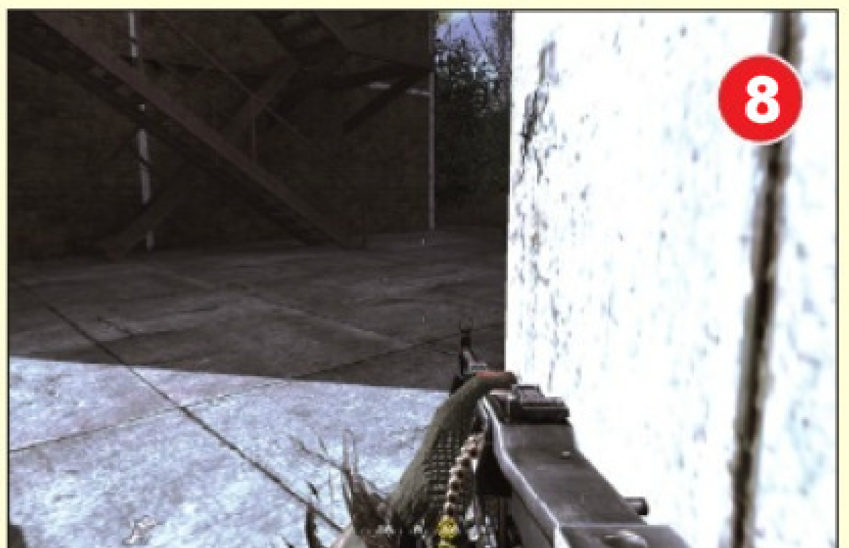
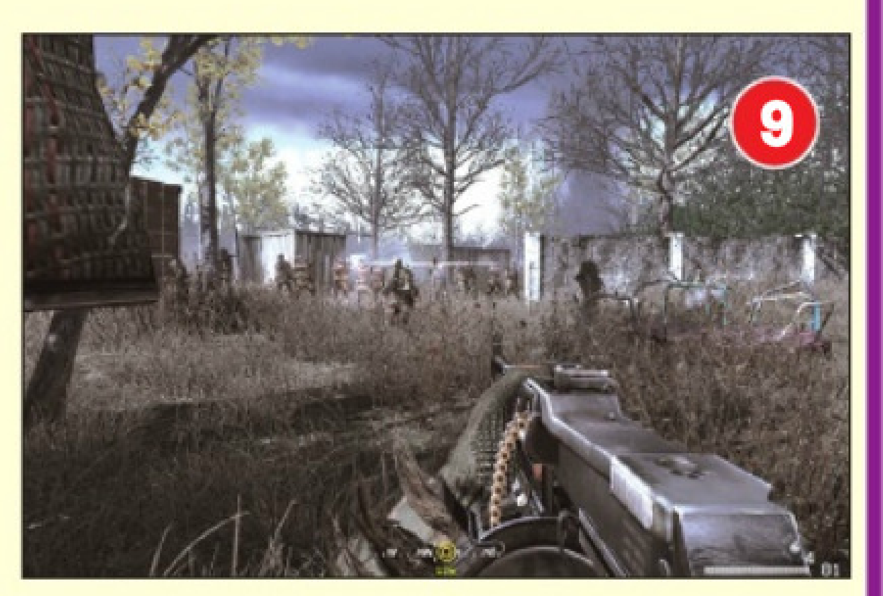


一开始，有两个敌人在前边巡逻。等他们重叠在一起时，连射几下，无声倒地（图1）。之后把屋里、教堂上、汽车旁的敌人全干掉。然后来到教堂哨兵处，听见直升机的声音后，拿起火箭筒，从AK-47瞄准窗口处（图2），趁直升机没发觉时向它发射火箭（图3，想不到那么小的窗口能射出火箭）。

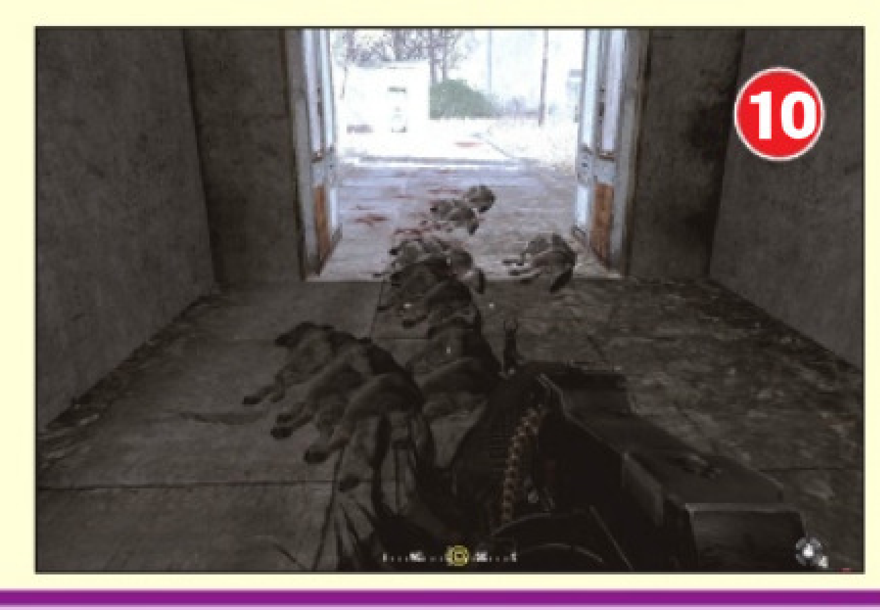




之后把装备换成机枪加火箭筒，机枪最好有250发子弹。而后遇到坦克和步兵，先忍一忍，匍匐前进，等游戏存档后，向后面和坦克一起的步兵射1枪，接下来后面跟坦克一起的步兵就会蜂拥过来。马上来到前面（图4）趴下隐蔽，这里由废旧坦克形成半包围圈，躲起来非常安全。由于Cpt.MacMillan是无敌的，让敌人去围攻MacMillan（图5），自己躲在后面慢慢射杀敌人。如果你可以去追坦克，会发现坦克不会伤害你（图6）。

来到图7处用火箭筒干掉直升机，非常容易。然后立刻藏到图8位置，这里是安全的，接下来又是无敌的MacMillan英勇地吸引敌人大量火力，而你躲在图9这里射杀敌人。



最后到了图10位置时，干掉前面吃尸体的狗后，就不要再指望MacMillan了，他这时不是无敌的。用机枪一轮扫射（如果你的身手好，可以用P90来扫射），就会狗尸满地。



《鬼屋魔影2008》小贴士
Alone in the Dark

■游侠 奥杰

1.拿满弹药

需要绷带止血时，在第1个急救包右侧有1个柜子，里面放着1个瓶子、1件衣服和弹药。先将这些东西都拿起来，再丢下，然后拿弹药，直到拿满85发子弹（最大数）。

2.按照以下步骤来进行汽车点火



两条导线：黄色导线开车，红色导线开车灯。

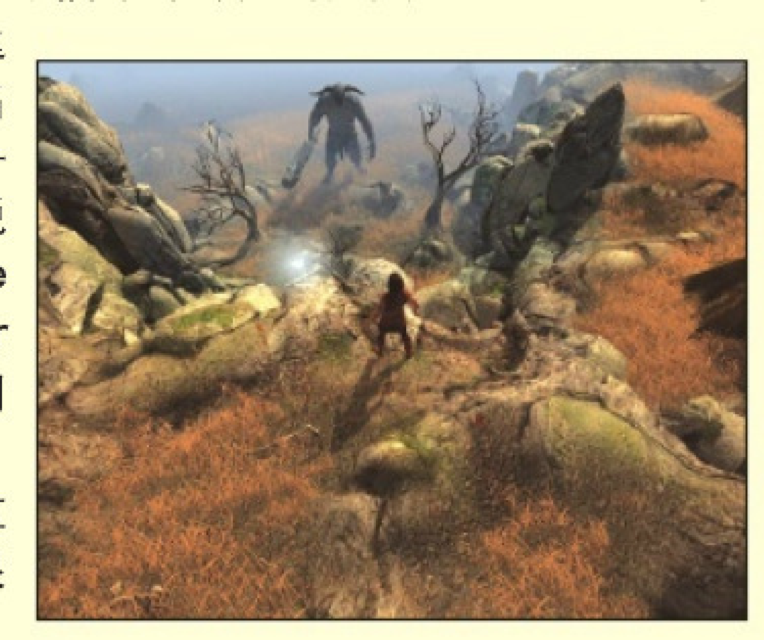
三条导线：蓝色导线开车，红色导线开车灯，黄色导线鸣笛。

四条导线：黄色导线开车，红色导线开车灯，其他两条导线没用。

《传奇——神之手》获得无限经验
Legend: Hand of God

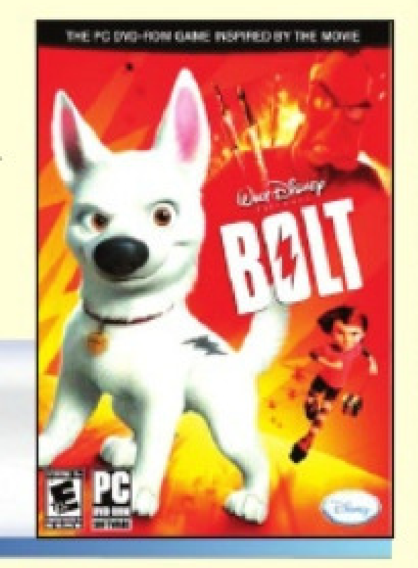
■游侠 奥杰

到达Dwarves Village后，利用Runestone返回Turint。向东走，进入Highlands。在路上干掉一些兽人，继续向南走，杀死另一批兽人，找到一个濒死的卫兵。与之交谈，他让你将一封信带给矮人将军。返回Turint，利用Runestone到达Dwarves Village。与名叫Ned的矮人交谈，告诉他有一封信，听他说完，选择"But they're doomed without your help!"，将得到3000～4000经验值。回到Runestone，重复以上过程，将无限获得经验值。





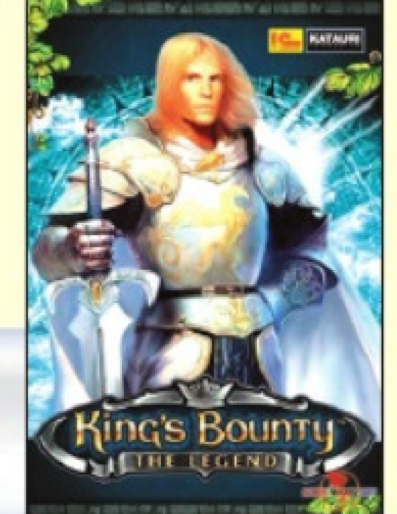
闪电狗 秘技



在Extras菜单中选择Cheats，然后输入以下代码以解锁相应的秘技功能。当你想在游戏中切换秘技功能时，需暂停游戏并进入Cheats菜单。

下、下、上、左：无敌
左、下、下、下：无限隐秘保护
左、右、上、下：无限视野增强
左、左、上、右：无限激光眼
右、左、左、上、下、右：无限瓦斯
右、左、左、上、下、上：无限超级吼
右、上、右、上、左、下：无限地震冲击
右、上、左、右、上、右：开启全部关卡
右、上、右、右：开启全部小游戏

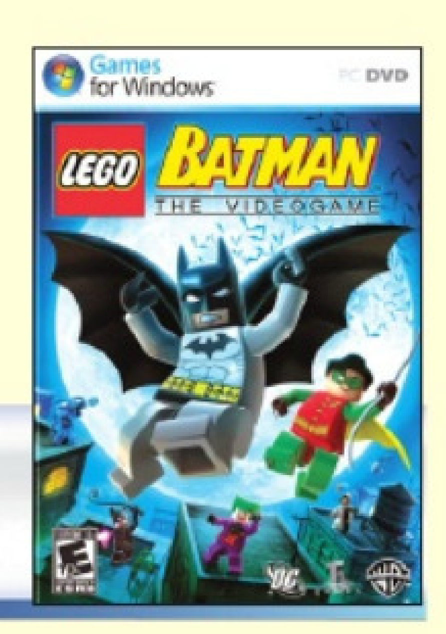
国王的恩赐——传奇 秘技



在冒险模式游戏中按下~键打开控制台窗口，输入以下密码以激活相应的秘技功能：

money 数字：设定金钱数
leadership 数字：设定领导力
doublearmy 数字：在某1格放置双倍军队，数字取值1～5
doublearmy：全部放置双倍军队
magicbook：法术书获得全部1级魔法
rune 数字：获得指定数量的三种符石
crystal 数字：获得指定数的水晶
levelup 数字：取得指定等级
mana 数字：增加一定数量的魔法
mana：魔法值充满
rage 数字：提升一定数值的怒气
rage：怒值充满
spirit 数字：设定你的spirits等级，数字取值1～30
clearwife：移除妻儿
name 名字：英雄重命名
boat：召唤已购买的船只

乐高蝙蝠侠 秘技



在蝙蝠洞的电脑上输入以下密码以开启相应的秘技功能：

WYD5CP：无敌
HJH7HJ：自动回血
JXUDY6：免疫冻结
ML3KHP：血量增加2格
XWP645：回旋镖目标增加
JRBDCB：回旋镖速度增快
RM4PR8：飞虎爪使用速度增快
D8NYWH：火属性回旋镖（耐热装）
XPN4NG：冰属性回旋镖（潜水装）
TNTN6B：释放更多炸弹（恶魔装）
N8JZEK：防弹护甲（恶魔装）
TL3EKT：360度范围攻击（声波装）
XFP4E2：攻击附加蝙蝠（声波装）
BBD7BY：一击必杀（滑翔装）
TQ09K3：按键可分身且可以按住引爆（科技装）
ZOLM6N：墙面行走加快（磁力装）
EVG26J：快速吸收（引力装）
KHJ544：碎片提示（引力装）
RAFTU8：汽车可以鸣笛
9LRGNB：持续得分加倍模式
DY13BD：打己方NPC可以出钱
GEC3MD：搞笑面具
GHJ2DY：疯狂拼积木
EWAW7W：开启搞笑情节
KLKL4G：走路像溜冰
ZXGH9J：普通积木位置提示
MMN786：红色积木位置提示
LK2DY4：吃钱范围增大
N4NR3E：2倍金钱，可叠加
CX9MAT：4倍金钱，可叠加
MLVNF2：6倍金钱，可叠加
WCCDB9：8倍金钱，可叠加
18HW07：10倍金钱，可叠加

拥有一双令自己骄傲，令对手胆寒的红眼，拥有与生俱来的斗志和杀气，对血腥战场的向往和对死亡杀戮的无畏，拥有强大的力量和无情的冷漠——狂战士



歌兰蒂斯的忧伤

■黑龙江 明不流花石

那是一个遥远的部族，群族而居生活着传说中的狂战士。他们以手中的巨剑为骄傲，那是力量和血气的最好证明，这个部落被人们称之为巨剑部族。然而，一些为了追求更加灵敏和力量的狂战士放弃了巨剑流，他们喝了遗忘河之水，选择细长而灵活的太刀，性情也随着太刀的邪气变得更加暴虐和血腥，这些狂战士背离了巨剑部落，成立了太刀部族。那里的人都是为了得到更强大太刀的力量而背弃了巨剑……他们唯一的相同之处就是那双血色鲜红的眼睛。

战场的一角，两个小小的战士挥舞着和身体不成比例的巨剑。"哥哥，我怕！" "不要怕，作为狂战士，怎么能在战场上退缩，没出息！"说着，离轻轻抱过瞳，回手砍掉了一个张牙舞爪的哥布林的头。"记住，对待任何人都不要仁慈！"

瞳叫离哥哥，可是离却从来不叫瞳弟弟。瞳眼里的离总是严厉、冰冷无情。但是离会在瞳不开心的时候带他溜进幽暗密林的深处。在平静的湖边，离拿出一支横笛，吹起《歌兰蒂斯的忧伤》。歌曲描述美丽的女神歌兰蒂斯为了保护她年幼的弟弟，最终倒在了邪恶的卡赞刀下。只要听到这首歌，瞳马上就平静了：眼前浮现出那个善良的女神，她身边那些善良又勇敢的圣骑士和她怀抱中襁褓里的孩童，还有她倒在刀下鲜血中的最后一刻。那种感情，为何会被这样一颗冰冷的心完美地诠释……那是一种什么样的滋味。然而每当瞳胆怯地问离以后还会不会保护他，离总是冷冰冰地抛出一句："不会！"

有一天，战场上出现一名太刀部族的狂战士，他挥舞手中的利刃，轻而易举地杀掉了丛林中的僵尸。瞳看得瞠目结舌。从那一刻起，他便被那散发着神秘光芒的太刀深深吸引。

不久，瞳就离家出走。离四处寻找，却只发现了剑阁中的断剑还有离的留言：哥哥，为了变得更强大，我要去加入太刀部族，我十九岁那年一定成为最强大的狂战士，那一天，我一定会回来找你！

刹那间，离的双眼中似乎有什么东西在闪动。他明白，一旦选择了太刀流，也就意味着出卖了自己的灵魂，天真的瞳会喝下遗忘河之水，加入太刀部族，他会忘记自己的哥哥，在太刀邪气的驱使下变得暴虐乖张。那个曾经亲切地叫他哥哥，需要他保护的瞳再也不会回来了，或许再见面时两个人只有一个能笑着活下来……

从那以后，离常一个人站在幽暗密林的深处吹起那首《歌兰蒂斯的忧伤》，曲子婉转却少了几分悠扬，动听却多了几分悲伤。那年瞳九岁，离十一岁。

血腥战场上，一个孤单的身影拿着巨剑，在怪物群中疯狂挥舞，剑光到处，血光四溅，那双血红的双眼充满着对杀戮的满足。离就这样在自我封闭中一天天地磨练、强大、完善，日复一日，年复一年。一天夜里，一颗天火坠落，正入他的帐中，转瞬间不见了……这天，离正式成为了巨剑部族的首领。因为他的身上有了最强者的证明，就是那燃烧的暗红色天火——红莲光。

离变得更强大，在战场上他几近疯狂，那些刀下亡魂的灵魄被红莲光所吸引。每杀死一个敌人，离就吸收一个人的灵魄，他的力量就更加强大一分。无限膨胀的力量让他变得更加桀骜不驯。然而唯一能令这个喜好杀戮的灵魂寻得栖身之地的，就是那个久久不散的梦境，梦中两个男孩子快乐地游戏，看起来那是一对兄弟，是普通人的孩子。一切是那么恬静自然而又美好，可是那样的生活不是离所拥有的……

清晨的第一缕阳光照进来，离心中不禁微微一颤，今天，注定是个不平凡的日子。

战报传来，太刀部族的首领率领手下所有的狂战士杀入巨剑部族。一股前所未有强大而又陌生的杀气袭来。狂战士的一生都在杀戮与死亡之间徘徊，任凭自己的族人一个接一个地倒下，离仍旧纹丝未动，他内心仍有一丝怜悯和不忍，那是因为他的弟弟。他不忍伤害瞳。他知道，除了瞳，不会有人再具那么强大的实力敢于向巨剑部族挑战，太刀部族那个强大而又暴虐的首领就是瞳，儿时那些支离破碎的回忆在离的心间游荡……今天是他十九岁的生日，他如期的回来了，来取我的性命……

几百个手持太刀的狂战士围住了离的大帐，率领他们的，那个周身被红莲光围绕，眼神杀气，手持传说中的流光星陨刀的人，太刀部族的首领，但他的名字不是瞳，他被称为——泣。

离轻轻合上眼，瞳是回来了，他的气息已陌生，不，现在的他已经不是瞳了，他的刀上染满了族人的鲜血，是那把刀夺走了瞳！离猛然睁眼，两道红光闪过，好似快剑斩过的痕迹。

离手持一把巨大的残杀者之剑冲了出去，"嗜魂封魔斩！"无数太刀战士被离放出的巨大漩涡吸了进去。泣站在漩涡的中间冷眼望着自己的族人被吸进漩涡，却没有一个人向他求救。接下来的一刀是致命的，巨大的残杀者之剑化作一道剑光，剑过之处，亡魂四起。无数灵魄飘向空中，融进离的红莲光。泣退到更远方，微笑着，诡谲神秘。

离的强大同样令人胆寒，随着刀光，太刀部族最后一名狂战也化为灰烬，灵魂散落。

一日之战，两族灭顶。残阳如血，如歌如泣……苍茫的血色大地上只剩下两个被拉长的身影，四目相对，似曾相识。

"好了，离，是时候做个了断了，我会让你见识到真正的强大，我要用你的血祭奠我那些逝去的族人的生命。"

"瞳……我是你的哥哥……"

"哥哥？你是说那个只会耍弄手中笨重的巨剑对我又冷若冰霜的男人？呵，他不配做我的哥哥，我恨他！我在外流离这么多年他都不曾找过我，我今天就是来取他的性命！"

"瞳，你还记得我？太好了！你听我解释，事情不是这样的，你……"

"住嘴，我不是瞳，我是泣。是太刀部族的首领，最强的狂战士，所有人在我眼里只不过是虚空中的一粒尘土而已，包括你，哈哈哈……"

刺耳又怪异的笑声在天空中回荡，泣血红的双眼里只有邪恶的杀气，冰冷而又令人绝望。

他恨我……他尽管记得我，却记恨我……他喝了遗忘河之水却还记得我对他的严厉，那该是一种怎样的恨，或许我真的太过分了……不，瞳不会恨我的！不会，一定是他的刀在作怪！我要摧毁他手中的妖刀！离举起手中的刀，从沉思中清醒，在战斗时的精神必须是专注的，不能有一丝杂念，他的敌人就是泣手中的那把太刀：流光星陨刀——流星落。

"你想够了吧？纳命来吧！"

"瞳，动手吧……"

"霎时间，两道红莲光腾空而起，巨大的剑身和细长的刀刃幻化成无数光影，两个人的一招一式没有半点破绽。流星落召唤出巨大的流星火焰，一颗颗巨大的陨石从天而降。离从容地躲过，把它们一一斩碎。躲过最后一块陨石，离快速起身，闪到了泣的身后，泣躲闪不及被巨剑的剑背狠狠地打倒在地。离轻轻扬起冷峻的眉角，抱着刀望着倒在地上的泣。那模样竟与小时的瞳已经全然不同了。犹豫间，泣开口了。

"哥哥，难道你真忍心杀我？"

"你说什么！？"离一时间忘记了思考，又惊又喜，俯身去扶泣。

泣冷笑："蠢货，你完了！"

离弯下身去的一瞬间，泣放出一技崩山击，把他震离了地面。失去重心的离又被高高地挑起，一个强大的十字斩将他的身体钉在了墙上，动弹不得。离用尽全身的怒气，爆发出的气流却只是扬起一些灰尘。离停止了挣扎，他注定要死在瞳的刀下。一只强有力的大手死死地抓住了他的头，他知道，那是噬魂之手，他的生命马上就要结束了。

"离，让我最后送你一程，有些事情你永远不会知晓了。去死吧，崩山裂地斩！"

坚硬的地面瞬间崩塌，无数炽热的岩浆喷薄而出，犹如炼狱般的火焰，灼伤了离的每一寸皮肤，他的强大在此刻荡然无存，他的脸失去了往日的英俊，因伤心和痛苦变得扭曲狰狞。离躺在地上呻吟着，对于死亡，他并不畏惧。他只是不明白，为什么瞳会恨他，会将他置于死地……冰冷的太刀顶在离的心口。

"离，对敌人的仁慈就是对自己最大的残忍，身为狂战士，连这个道理你都忘了，活该去死！我不是瞳，我不会怜悯你的，哈哈，死吧……"

离的眼中闪过一丝略带恐惧的惊异，但马上转变成无奈和悲哀，最后，他只是轻轻地闭上了眼睛……

"哥哥！"是谁？那是一个唤醒他记忆的声音，可真的是他吗？"哥哥！"这一声来得清晰而又令人肝肠寸断，没错，是那个他朝思暮想的声音，是瞳！随着一声利器相碰的声音，顶在离胸口的太刀飞了出去，斜插在岩石中。

"谁坏了我的好事！"泣气急败坏的吼叫。



一个高大英俊的男人，燃着鲜红的红莲光，平和、略带杀气。一双手轻轻托起离满是伤痕的身体："哥哥，我是瞳！我回来了！"离用尽最后的力气睁开双眼：一张熟悉的脸，尽管鲜红的眼睛里有一丝令人猜不透的东西，但真的是瞳，他回来了……

"对不起，我回来晚了……"

"瞳……"

"喝了遗忘河之水就会忘记你，我不想忘记哥哥，可是我没脸回来，我没法面对你……所以我决定一定要把巨剑练好，变成最强的人回来见你！没想到……哥哥你听我讲，哥哥，听我讲啊！"

离轻轻合上了眼，泪水从他的眼角滑落。他的身体渐渐失去了温度，灵魂飘出来，在空中静静漂浮。

"哥哥……哥哥！"

"这个家伙死不足惜，狂战士就不该拥有感情，否则这就是下场。不过我几年来付出的心血总算没有白费，这也要多谢你啊瞳，哈哈。瞳，喝下这瓶遗忘河之水吧，拿起太刀才会让你变成真正的强者……"

瞳站起身，拂去身上的尘土，鲜艳的红莲光释放出咄咄逼人的杀气，手中的泰拉石巨剑看似驯服而又强大。

"瞳？你想挑战我？离都倒在我的刀下，难道你还不服气吗？"

"住嘴！我要为哥哥报仇……"

"哼……嗜魂封魔斩！"

巨大的空气漩涡游走在瞳周围，沙石狂乱地打在瞳结实的身体上。瞳稳稳地站着，望着泣因邪恶而扭曲的面容，轻轻拨开那致命的一刀。

"笑话，这种程度也想伤我？"

"蹦山裂地！"

"我要用你的血为我哥哥祭奠！红莲天舞——超越极限斩！"

地狱火焰瞬间将泣吞噬，连同他手中那把流星落一并化为虚有……

夜幕微垂，群星散布，幽暗密林的深处，一个高大的男人站在平静的池塘边，多么希望耳边又能响起那首熟悉的歌谣，然而传入他耳朵的却只有枯叶飘落，和虫儿低鸣的声音。离的灵魄浮在瞳的身边，发出淡淡的红光，慢慢地融入了瞳的红莲光，一个温柔平和却又似曾相识的声音……

"瞳，你长大了，但你依旧有着和小时一样的面容和那颗本不应该属于狂战的善良的心。你为了我放弃了更强的太刀，我却误会了你，其实你不是一名合格的狂战士，你的感情太细腻也太柔和了，连我也被你感染，才有了今天的一丝人性。小时候听过一个传说，如果狂战士流泪，就会被剥夺狂战士的资格，红眼也就消失了……从那时起我就想如果有一天我瞳也能安静地生活在中原人的部族中该多好。那时的想法多么天真幼稚，从未想过你会离开，不再需要我的保护……瞳，不知道我闭上眼睛后再流泪眼睛会不会变成黑色的。瞳，我的弟弟，让我第一次也是最后一次这么叫你，我不知道为什么一切都来得这么迟，十年过去了，我从未让泪水在我脸上划过，我一直在等你，等你回来，和我一起去过普通人的生活，不再杀戮不再面对死亡……只是没想到我们最后的相见这么短暂，现在的我们已经如此遥远……"

瞳跪在湖边，呆呆地凝望着水面，耳边隐约还有笛声在回响。良久，他拿过身边的泰拉石巨剑，平静地划过水面，一道水柱腾空而起，将巨剑卷入湖底……他抬起头仰望天空，那是一双如黑夜般深邃的双眸……

短笛红莲情未伤，剑光泪眼对残阳。昨日一别惊似梦，今朝把酒却彷徨。谁知游子心中苦，但看帐中明月光。苦等十年成追忆，离人天涯泪断肠。（全文完）P



林晓：阻碍试客活动的不利因素只有一个，嘿，你猜怎么着，竟然是快递！春节期间，因为物流公司放假，无法发放试客产品，希望借假期时间玩新硬件新游戏的准试客们难免失望。这可是没法子的事情，想想春运高峰铁路部门一门心思要运的是人，哪儿还顾得上咱们这些零碎。好在春运结束了，物流公司也开张了，快递们又开始频繁“出没”，试客红红火火的日子眼瞅着就开始了。

啊，你还不知道什么是“大众试客”？那你实在out了，赶快去“大众试客”网（www.poptry.com）补上这一课吧！

漫步者R301T北美版试用体会

黑龙江 zhaozhixiang



得到我被抽中“试客”的通知没几天，我就收到了试用品！心里很高兴。要问我为什么选择这款音箱（我的电脑只差音箱了啊！呵呵，玩笑了），真正的原因是漫步者的品牌影响力和大厂的质量及做工保证。这款音箱配备了5英寸的低音单元设计，低音炮强劲有力。值得一提的是超薄卫星箱，样子如果配上LCD视觉效果很棒，很百搭。全防磁设计，手机来电时听音乐，没有任何的干扰音，这点我特别惊喜。

还有一个让我惊讶的地方，个人感觉人声特别突出！蔡琴的《渡口》低音没得说，人声听着非常自然、细腻、纯正。对这款音箱相当满意。外观上四方形的设计有点审美疲劳，好在它的卫星箱金属网格设计是个亮点。

要说缺点，高音方面表现不足，希望加强一些。没有线控，操作比较麻烦（因为我个人比较胖，不愿意哈腰，懒人设计再加上就更完美了）。还有在重量和体积上能不能控制点，它可不算轻啊。

这款产品外观整体的感觉中规中距，相对低端的价格买个近乎中端音箱的特有感受，还是挺值的。要说有需要改进的地方（我需要线控！哈腰好累的！），希望在颜色上能有更多点的选择，比如白色或搭配色，女士喜欢的粉色。产品色彩上更加丰富，购买的群体应会更广泛一些。因为我个人觉得性价比很不错适合学生，及对价格和音质有一定要求的用户。我个人对这款产品比较喜欢。

在试听中还试听了几首歌曲！《择日而亡》的电子音比较不错，《怎么忽然就成了这样》《船歌》《朋友别哭》对人声的处理很好。还放了几首DJ歌曲，还是那句话——这款音箱对低音和中音不错，但是对高音一般，也可能是音箱没“煲”开。以后有可能再献上更详尽的试用报告。



林晓：年前和家人商议春节大假怎么过，老妈对桂林心驰神往，于是决定南下。虽然漓江是枯水期，虽然桂林没暖气只有暖脚炉，虽然春节旅游黄金周人多……但种种不利条件都挡不住咱热腾腾的孝心。我是铁了心，老妈说向东绝不向西！

可是电视里一放春运的那个壮观场面，老爸老妈立刻改了主意——咱春节是出去休闲，不是找罪的，丫头，不行咱就在北京城里溜达吧，再不咱探讨一下民族传统智力活动麻将的N种组合可能性……

结果，大年三十儿的晚上我站在距离地面40米的地方，欣赏西安城的除夕烟花。

春节西行二三地

■本刊非八卦记者 小林

夜宿平遥

不敢走公共交通系统，就只能自己开车了。走京石高速公路（北京至石家庄）转石太高速（石家庄到太原）再上大运高速（大同至运城），眼看着天色将暗，大家一合计，晚上咱就平遥打尖了！平遥乃晋中地区2700多年历史的古城，以保护完好的古城墙、票号与镖局著称。我曾经坐火车来过，喜欢这里过年的红火气氛和乡土气息。这一次依然在古城中寻一家客栈过夜。哪里料到此夜大风，吹得门窗呼呼颤抖。间或又有人影在院中晃动，人声隐约。老妈甚至怀疑是否进了家黑店，惊惧之中，整夜未眠。清早起来急急退房，才知是店家怕大风降温冻坏我们，半夜起来添煤烧暖气……



平遥古城墙，平静地沐浴在冬日阳光下



夜宿的这家平遥客栈，一点都没有“黑店”的样子

延安新颜

如果没有红军当年的长征，就没有以延安为中心的西北红色根据地，那么延安不过是陕西中部一座具有丰富天然资源和人文历史的城市。虽然宋朝沈括在他的《梦溪笔谈》中写到“鄜、延境内有石油……此物后必大行于世”，而且中国第一口油井也是在延安诞生，那是1905年，油井还属于大清朝。今天，延安已变成采油、炼油过千万吨级的第四大石油基地，但延安依旧不会成为中国独特的旅游城市。

昔日峥嵘岁月，延河水、宝塔山，吸引多少中国精英份子冲破重重封锁而来；杨家岭、王家坪，令敌人胆寒令友人振奋。中国共产党在延安13年，从疲惫之师发展壮大，最终取得革命的全国胜利，延安因此被称为“革命的圣地”——这才是延安独有，旅行者好奇或者崇敬之处。

遗憾的是，关于中国共产党在延安的13年，在2009年初的延安，我和许多慕名而来的旅行者一样，没能看到更多的东西。

站在宝塔山上俯瞰延安，延水两岸，七十年前的城市痕迹已难寻觅



延安的宝塔，曾经是一种象征



故里长安

走潼关入陕西，渭河流域气温回升，地里小麦青青，颇具春色。华山、临潼、灞桥，一个个颇富传奇性的地名出现在高速公路的指示牌上。长安，虽更名西安已久，但仍以那段“长安”的历史激动人心，建立于公元前16世纪的这座城市，独占了秦汉唐三个中国历史的伟大朝代，足够不朽。有人曾经感叹：站在西安，脚下便是层层的文化。看兵马俑、上始皇陵、观大小雁塔、进贵妃池……不过浮光掠影，要多了解一点中国在西安创造的伟大文明，陕西历史博物馆不可不去。

登上保存完好的西安城墙，古典文化爱好者在试穿汉服，一旁有卖埙青年悠然吹埙。恍惚之间，穿越到两千多年前的大汉朝去……

招牌上最复杂的那两个字，谁知道它的读音？谁又知道这种复杂的面食怎么制作？

漂亮的殿堂，却原来是帝王家的洗手间



西安的白日与夜晚，各有风采

兵马俑、无字碑，千秋帝王业，留下的却只有这些

帝陵千秋


黄帝陵前，烟火常年不断，天南海北的来客在这里都会祭拜

沿西黄高速公路（西安到黄帝陵）飞驰100多公里，到达黄帝陵，即轩辕皇帝之墓。黄帝用玉作兵器，造舟车弓矢，大战蚩尤。他的妻子嫘祖能养蚕，史官仓颉创造了文字，属下大挠创造了干支历法，乐官伶伦制作了乐器。黄帝就此开创了中华民族的文明，是华夏民族的人文始祖。


这棵巨大的柏树，据说是黄帝当年亲手栽种

正因如此，早在春秋战国时代人们就开始祭祀黄帝陵了。历朝历代，无论怎样的政权更迭，对黄帝陵庙的修缮、扩建和保护从来没有中止过。当地有民谣：汉朝立庙唐扩建，到了宋朝把庙迁，不论谁来做皇帝，登基都不忘祖先。



03期《极品飞车——无间风云》攻略中“评说”一段最后，“期待下一代作品能有所变化”，这是真的吗？我怎么听说，EA因金融危机裁员1000人，就此把《极品飞车》的制作团队给干掉了，也许《极品飞车》就此落幕。看了这则消息，我二话没说就弄来了正版（不容易啊）做个纪念。真的《极品飞车》还有后续吗？希望编辑能给我一个明确的答案。**（上海 管生玄）**

林晓：EA的确是裁掉了几个部门，但是《极品飞车》这样热门的游戏不会就此停止研发。近期EA公司最新公布了《极品飞车》的网游及单机新作的消息，希望这个知名系列游戏能够常青。

对新年01期大软中那篇《你玩我还是我玩你——论游戏者的心态》，人这种动物天生或多或少就有一种“比来比去”的心态，为了在游戏中高人一等，不惜牺牲大量时间、精力和RMB，只是要获得一个高高在上的等级。等到这个目的实现了，你又能得到什么呢？在这个虚拟世界中，不过收获了“累”而已。一切快乐如泡沫般，转瞬消失。游戏，只是一种快乐的方式！**（广东 张淮聪）**

林晓：游戏，只是一种快乐的方式，这话说得好。所以，还有很多其他可以令人快乐的方式可以尝试，比如阅读《大众软件》，好吧，这是广告。但是大软真的很不错，量足价又低，内容还反三俗，携带方便，实乃居家旅行交朋识友之最佳馈赠品……（以下模仿周星驰之折凳说5000字，有兴趣者请登录×××搜索引擎）

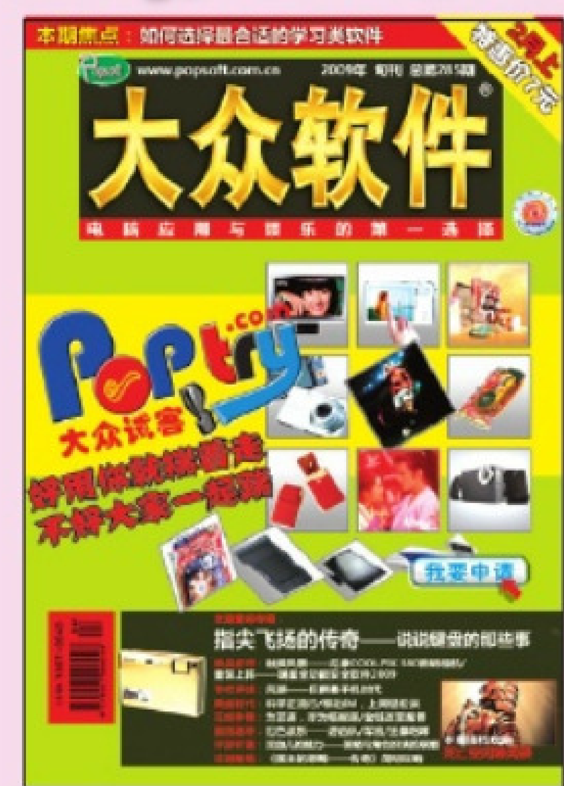
现在我们班男生只要玩电脑的，都看《大众软件》，有时女生也来借，所以大软特别抢手。我希望大软能多出几本关于《魔兽世界》的书，要低等级的那种，像15～55级三任务攻略，各个种族职业的都有。**（云南 杨申）**

林晓：出低等级攻略书这主意不错——就叫《新手进阶攻略》！不过，恐怕这方面的资料并不难找，缺的是心得体会，这可不是文字资料可以教会的了，得你自己琢磨。还有，可以学习一下西方玩家的娱乐态度，不要过早急于升级，这并不就是游戏的全部乐趣所在。

网瘾问题，其实上不上瘾，要不要改，全在于自己！最重要的还是得靠自己，我有体会啊！**（云南 宋飞）**

林晓：宋飞，具体你是怎么对待自己的网瘾的？希望你谈具体一点。也希望大家都来说说，要是自己有了网瘾怎么办。我自己也曾经成天在网上“连连看”，非常疯狂，后来用繁忙的工作戒掉了。





《巨屏幕手机时代》真是感受到了，家人刚换了部三星i980e，以后再发展就能和EeePC抢市场了。这一期科学味很浓，通过大软知道了松鼠会，上网一看果然不错，《未来之侧影》把我最喜欢的科幻和游戏两个话题结合起来说真是让人大快朵颐。《指尖飞扬的传奇——说说键盘那些事》即实用又饱含知识，也算是一篇科普文，希望以后能陆续推出《机箱那些事》《电脑桌那些事》等。《为艺谋》这题目吓人一大跳，我以为网游和著名导演干上了（不愧为冰河gg的文章，题目都这么雷人），仔细看罢觉得可以和后面那篇写WoW的结合起来搞一个专题，毕竟这是包括游戏业在内很多行业面临的问题。《攻城略地》中依然没有GTA4，我想是因为游戏太庞大，编辑们正在加紧时间完成，希望是这样。**（河南 qqfordr）**

《〈寂静岭——归乡〉世界观》解析写得很棒，让我一下就顿悟了这些年游戏都白玩了，细致入微的剧情剖析和解谜让在这款游戏诡异惊悚的氛围中挣扎的玩家们体验到了一个不一样的《寂静岭》，原来以前没注意到的细节都暗藏，这也是带给我最大惊喜的一篇文章，嘿嘿，谢谢作者洋葱大侠。**（四川 617521606）**

壹分的那篇文章《指尖飞扬的传奇——说说键盘那些事》写得很不错，就是初学者也很容易看懂，有不少读者看了后还自己亲手用键盘试了下。这期的专题《风潮——巨屏幕手机时代》对我很有帮助，了解了很多手机知识。如果我要去买，就一定会选择一款全触屏手机，我想，到高考时M8 3G可能都会有了，将是一个不错的选择！后面的“软盘生活”依然是我最喜欢的，在软盘也有段时间了，和大家混得比较熟，看到这个版块，很亲切！**（湖北 386749983）**

林晓：看来大家对我们今年头几期杂志的印象不错，我们一定加倍努力，制作更优秀的杂志。2009年第07期的《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

软盘生活

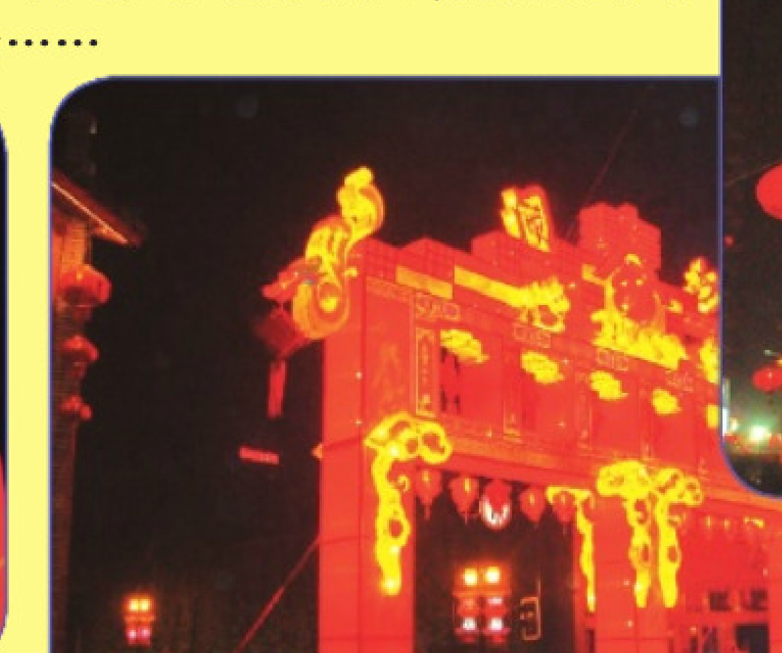
元宵佳节雪打灯

林晓： 雪没有下。好在大家过节的兴致倒也未减。元宵节这天，全国各地肯定有很多灯展，灯谜，特色小吃……你是不是有准备好出门去好好欣赏一下呢？欢迎大家踊跃的把各地的风情贴出来，大家可以交流一下，增进了解。

如果你没出门而是选择和家人在家吃汤圆，那贴几张白乎乎、圆滚滚的汤圆也是可以的……



天津 今夜彩灯绚烂
拍摄 luobin2434



福州 灯会
拍摄 逍遥子

西安 烟花璀璨
拍摄 zkkjay



天津 彩色的元宵
拍摄 luobin2434



太原 街头扭秧歌的人群



南京 八星报喜 拍摄 hollylight



昆明 街头舞龙 拍摄 diablohh



太原 庙会
拍摄 tycw



拍摄 386749983

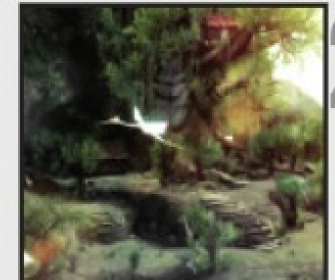
武汉 湖边看灯

拍摄 icesaybye

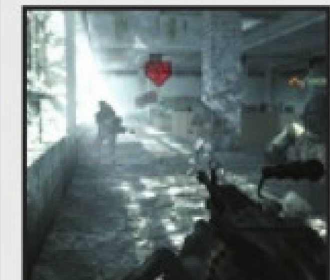
武汉 熙熙攘攘的广场上
有人放起孔明灯



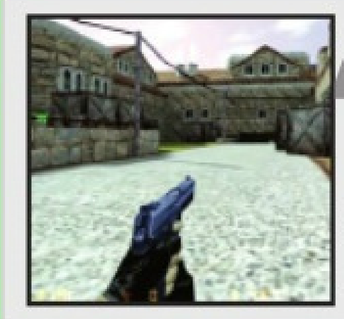
1 魔兽争霸III ——冰封王座 1925 ↑
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



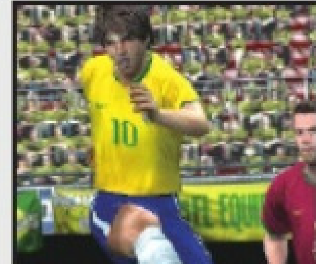
2 仙剑奇侠传四 1916 ↓
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



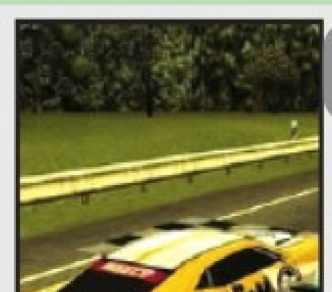
3 使命召唤4 ——现代战争 1907
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



4 反恐精英1.6 1893 ↑
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8



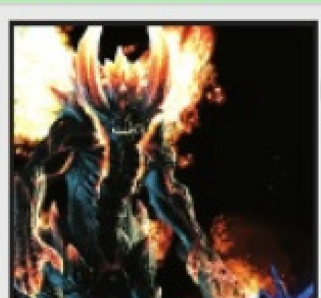
5 职业进化足球2008 1886 ↑
制作公司：Konami
上市日期：2008年 8.6



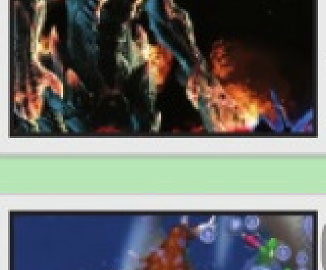
6 极品飞车 ——职业赛道 1874 ↑
制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0



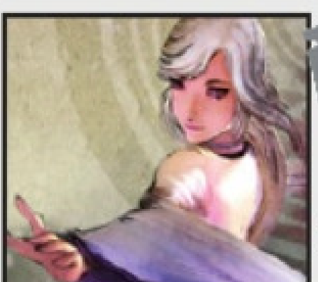
7 刺客信条 1869
制作公司：GRIN
上市日期：2008年 8.5



8 鬼泣4 1850 ↓
制作公司：Capcom
上市日期：2008年 8.0



9 孢子 1831 ↓
制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5



10 轩辕剑外传 ——汉之云 1812
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5

热门单机游戏排行榜

仙剑一出 谁与争锋

林晓：梁羽生先生仙去了，于是报纸杂志记起他老人家来，悼念文章连篇累牍。想必书店中他那些陈列已久的小说会小热一阵，起码我就去买了一套《冰川天女传》。哎，满脑袋金氏人物情节的朋友，不妨换换胃口。梁氏笔下，江湖少而庙堂阔，有人嫌奇思妙想少，我独爱它现实主义多——女人不傻，男人也没有那么幸运，世事就是那么黑白分明。但有了金氏，大家就把热梁的心淡了。毕竟，武侠是“成年人的童话”，谁愿意再在武侠小说里受教育。梁氏当然也明白，所以远行澳大利亚，隐匿于坊间，“笑看云霄飘一羽，曾经沧海慨平生”，名利当真是身后事了。

在TOP TEN里说这个，好像有点儿离题万里。其实是因为看到仙剑OL赫然上榜，感慨万千，当真是“仙剑一出，谁与争锋”的气势一如既往。游戏的武侠世界中，不管多少奇花异葩，传国重器，最终都在“仙剑”下黯然失色，如同金氏的倚天剑屠龙刀。既然想到了金氏小说，当然就顺便说说梁氏。但愿他的文字，会因此被更多人读到，并且记忆。

我没有玩过“仙剑”系列的任何一个游戏，实际上是因为本人心里抵触一切正当流行的“文化”。当年津津乐道“仙剑一”的那位朋友，因为人品被我鄙视，故而连累了这个游戏，让我从此被关在了武侠游戏的江湖外。人生有些事情，说起来就是这么荒谬得简单。

所以关于“仙剑Oline”，还是听听玩它的人怎么说吧。

仙剑Online之感爱

软粉 蕾米莉亚-貍貓

跟着画大妈胜利坚定的步伐，大软H友以勾画、鹅毛和唐伯虎三巨头开始了新的帮派，并取名为“和谐软盘”。“仙剑OL”个人感觉是很好很和谐的游戏，怪物无限刷这点很爽，采集也是。而且最好的地方就是自动导航，跟RA3的航空母舰一样先进。首先进入游戏时，务必下载好你喜欢的动漫，然后打开进入游戏。边玩边看动漫，你会发现你等级升上去了，动漫也看完了，一举两得的休闲游戏啊！其卡哇伊的画风丝毫不比WOW的纳格兰逊色，其水波荡漾的感觉不亚于RA3中最高质量的水纹效果，其战斗效果简直就跟SC2一样猛烈、冲击、绚丽。而且玩了这款游戏，我想起了世家一款经典游戏《沙漠巴士》，其自动导航的能力十分出色。为了达到这一效果，制作方特地进行了修正，这样人物跑路时会有时晃悠下或者掉个头，这点设计相当好。



谈到技能，采集与制作这个配合得相当好。采集完马上就能制作，而且还无限刷采集点。My God，我爱上这个游戏了。

说到“仙剑OL”里面角色的平衡，那是很平衡，跟WOW不一样。FS打DZ很麻烦，可打ZS就是玩。技能的平衡方面，一般同等级的剑客和盗贼PK都是几刀就秒杀，看谁操作意识手法好，所有的精神都集中在几秒钟内。华丽地按过键盘后，对面的红名剑客已经被笔者打倒在地！

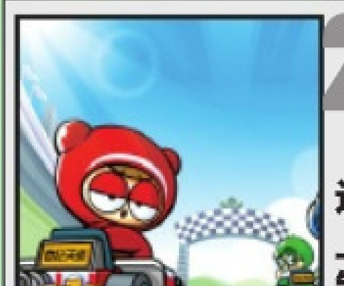
软粉 fiercekyo

“仙剑OL”开服已经有几天了，我去玩了一下，现在13级了，玩的是剑侠。怎么说呢，这个游戏人物做得还凑合，就是那个开始创建人物是那个娇小体型，女的还是女的，男的也看起来像女的，难道是设计的中性？进入游戏就开始那个教学让偶见识了一下“仙剑一”中的一些人物，李逍遥、姥姥、天鬼皇、赵灵儿。在游戏中见的就很少了，也就个别剧情任务才能见到。还不像单机版是那样说话还有头像显示，不过头像好像都是以前“仙剑”中的经典老照片，貌似也没美化一下。游戏中任务很多，在前期几乎都做不完，而且人物跑得也比较慢，而做任务经常要大穿越，就是跑好几张地图。其中的一些杀怪任务，怪少得可怜，一次只刷出几只，然后就看到大量玩家在那里抢那几只怪，经常要浪费很多时间才能刷完。郁闷。游戏中的攻击都是很慢的，普通攻击间隔时间是1秒多，加上技能才能做到不断攻击。不过技能的冷却时间是很可怕

热门网络游戏排行榜



1 魔兽世界 2198
运营公司：第九城市
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



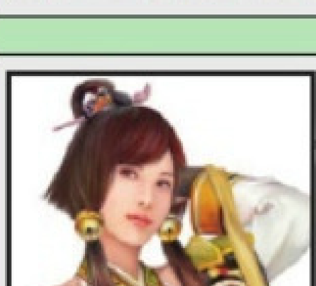
2 跑跑卡丁车 2187
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon



3 穿越火线 2164
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



4 地下城与勇士 2153
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



5 仙剑Online 2120
运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇



6 街头篮球 2107
运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
制作公司：JC Entertainment



7 梦幻西游 2086
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易



8 诛仙 2059
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空



9 天龙八部 2038
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐



10 QQ飞车 2015
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：腾讯

的，尤其是咱剑侠的气疗术，那可是救命的技能啊，结果冷却时间那么长，等冷却好了，人都死了。

仙剑Online的两三事

软粉 恶魔

其实周围的人都知道，我是不玩网游的，玩了10年游戏，就玩过《传奇》和WoW，加起来也没满10天。但是这次我突然又玩上了，当然这是偶然，但其实这其中还有一个有趣的故事……

那是一个阳光明媚的下午，小鸟在枝头歌唱，花儿在路边开放，我坐在电脑边上。突然，前方阵地传来消息，大软地盘的资深程序员陈也行（化名）同学已经获得有史以来第一个试客名额：“'仙剑Online'内测账号”。得知此消息后，他得意万分，无比风骚地炫耀着他的RP。突然，一块乌云飘上了他的额头。原来他申请时忘记自己的电脑配置离最低配置还有相当一段距离。

我很难向你们描述这台电脑的配置到底有多牛，我自己都只能从也行同学的只字片语中推断出它的冰山一角。但可以确定——这台电脑已经具备古董的一些特征。但作为一个资深程序员，要是这点问题都解决不了，岂不是威风扫地？于是也行同学毅然决然向Artec要来了CDK，开始了传奇之旅。

但逆天而行毕竟是吃力的，在安装过程中，系统无响应两次，蓝屏两次，最后也行同学把QQ都关了，才算把"仙剑Online"顺利地从一块硬盘里顺利解压到了同一块硬盘里。经历了这个柳暗花明又一村的惊喜后，也行同学又重新对自己的电脑充满了信心，不顾我们的劝阻，义无反顾地运行了游戏。当我们都拭目以待会有什么结果的时候，他却沉默了。一分钟，我们焦急地等待，5分钟，我们开始期待：这游戏难道已经优秀到把也行迷的如痴如醉了？但是15分钟过去了，他仍然一点消息也没有，我们开始担心了，难道也行已经中了传说中的“网瘾综合症”？这可是严重的XX病啊！当我们都在商量是不是要替也行打一个3位数的电话时，他突然出现了。于是我们终于知道了事情的经过：原来他点击进入游戏后，电脑整整黑了5分钟……随后他重启了，重复之前操作……再黑5分钟……第三次5分钟后，他终于放弃了……场面沉默了3秒以后，终于转换成了一次经久不息的狂笑。

当然，抛开这些花絮，"仙剑Online"这个游戏自身素质还是不差的，内容虽然老套，但画面全开后也称得上华丽。在经历了也行同学的事件过后，大家似乎也对它产生了兴趣，大软地盘官方群里很多人都开始玩这个游戏了，组队练级刷FB，还组建了自己的帮会“和谐软盘”。虽然在经历了CDK事件后，外界对这个游戏贬大于褒，但是我觉得游戏本来就是用来给大家娱乐的。“单机独乐乐，网游众乐乐”，只要大家在游戏里能够找到乐趣，那也就算成功了。至于神作后续这个噱头，如果你能抛开它，也许大家能更客观地看待这个游戏。

以上皆为真实事件，人名为化名，**如有巧合，纯属雷同**。

看看榜单上的其他游戏，倒也平常，没有太多亮点。

对于“星际2”的期待！

软粉 漂泊

“星际”，一个曾经响亮的名字，作为暴雪金字招牌的功臣，“星际”影响着老一辈的单机游戏玩家，当然其中也包括我。事隔10年，现在在网吧已经几乎见不到“星际”的影子，大多热衷RTS的玩家们投向了War3。不过对于War3我已然没有曾经玩“星际”时的感动，主要原因是War3已经偏离了RTS的主题，可以说War3是一个RTS+RPG类型的游戏，这对于我这个RTS忠实的玩家来说操作实在是改不过来。以至于在玩了一段时间的War3后就放弃了这个游戏，虽然这个游戏做得很好。

去年，在网上看到了有关SC2的介绍，包括部分截图，到了后来的试玩视频，我对于SC2的期待也越来越浓。看到视频中用最新3D引擎制作的画面和那熟悉的声音，心中更是激动，恨不到马上自己去试下。可惜SC2的试玩版没有提供下载或是以任何形式放出，我也只有坐在显示器流流口水而已。

对于SC2的到来，我相信将会再一次掀起RTS的热潮（也许对于已经习惯了War3模式的玩家并不是那么具有吸引力），新加入的兵种，新的画面，新的科技，新的地图，新的战术以及后期可能加入的新的种族等。都将会吸引曾经爱好“星际”的玩家们投入到SC2的怀抱。在此，让我们期待SC2到来的那一刻，更加期待SC2辉煌的时刻。

让我们拭目以待……


开心
永久免费
Kx.91.com
3月7日
正式公测
超乎想象的Q版视觉
—— 新视觉新体验
至尊开心大法
—— 无厘头的新仙事
内外双修的养成系统
—— 渡劫成仙任逍遥
互动社区生活功能
—— 丰富多彩的社群互动
智勇双绝的战斗模式
—— 斗智斗法不斗金
别出心裁的DIY宠物
—— 宠物养成全进化
史上爆爽的懒人系统
—— 超智能的游戏伴侣
懒人专用
花样百出的副职技能
—— 调皮捣蛋的幽默人生
Q版花花世界，就要你开心
开心大使
周星驰
星爷大送见面礼
保送100级
1级 公测纪念宠1只；10级本职业精品一套；神之祝福7天
30级 30级本职业精品一套；神之祝福7天；斑斓石10颗
50级 50级本职业精品一套；双倍经验药水10瓶；血脂石8颗
70级 70级本职业精品装备一套；杀手符8张；+1补天石礼包10个
100级 100级本职业精品装备一套；双倍经验药水10瓶
马上登陆以下网址：HAPPY.KX.91.COM，凭验证码KX62888288，便可获得星爷钦点公测礼包！



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN